Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
257
Febbraio '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 6,90

DVD

THE GAMES machine

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

RECENSIONE!

CALL OF PRIPYAT

GSC e Koch Media, ancora nella Zona!

SOLO SU TGM!

CRYSIS 2

Crytek mette il PC al centro dell'Universo videoludico!

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

FALLOUT: NEW VEGAS

Obsidian cambia costa degli Stati Uniti per il nuovo Fallout!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

BIOSHOCK 2

2K Games ci riporta sul fondo del mare per farci scoprire le inquietanti verità di Rapture!

THE GAMES MACHINE N°257 - MENS - ANNO 21-10 € 6,90
Sprea Editori ITALY
9 771129 232306 00257
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

DOSSIER

ABBANDONATE LA NAVE! E VIDEOGIOCHI DALLO SPAZIO PROFONDO, PER SAPERNE DI PIÙ SUL MONDO PC!

WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

I rejected those answers. Instead, I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture.

EDITORIALE

IL GRIDO DI BIOSHOCK 2

Dopo essere atterrato in Italia, la prima volta che lo abbiamo spedito a Vancouver per raccontarci dal "vivo" come era il nuovo gioco di 2K, Claudio aveva una piccola scintillina negli occhi.
Lui, primo tra noi, aveva intuito qualcosa di Bioshock 2 che il resto della redazione non era stato in grado di cogliere dal racconto telefonico che aveva chiuso una calda sera primaverile.

"Ci sono le Big Sister, ToSo!". Click. Del mio telefono, non del suo.

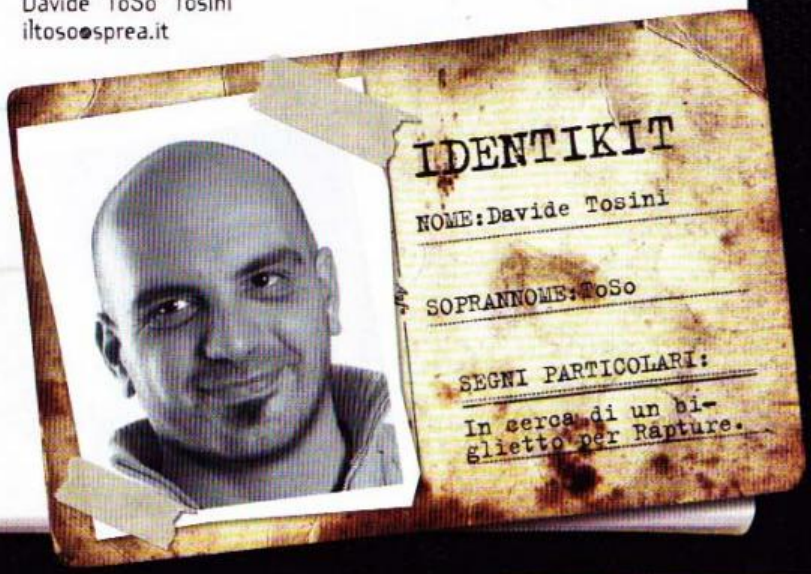
Le Big Sister?!? Già me li vedevo io, i creativi di 2K. Chiusi in una stanza, a pensare qualcosa per far funzionare Bioshock 2: "Cosa ci inventiamo questa volta? Ci serve roba nuova! Magari una sorpresa, un gioco e del cioccolato, che convincano chi ha amato il primo Bioshock a tornare a Rapture".
Lì, in quel grosso studio circolare, immaginavo il più creativo dei creativi saltare in piedi gridando "Ehi, abbiamo i Big Daddy, abbiamo le Little Sister, è fatta: creiamo le Big Sister!" E via di grandi pacche sulle spalle, di canti gioiosi da "domenica mattina in Chiesa", di abbracci come neanche a Cannavaro nella finale dei Mondiali 2006 (vinti per il gol di Del Piero contro la Germania, è bene sottolinearlo).

BIOSHOCK 2 È UNA PICCOLA OPERA D'ARTE, CHE VA APPREZZATA A PRESCINDERE DAL NUMERO DI POLIGONI

Poi questa notizia è arrivata ai giocatori, anche grazie a TGM. In quell'istante, credo che molti sopracciglì si siano inarcati, dalla Cina all'Italia, passando per Stati Uniti e Australia, sospesi tra incredulità e sgomento. Giocatori del Mondo Uniti, come nella partita d'addio per celebrare un grande campione di incassi che si preparava a salutare la gente che lo aveva amato. O come un gruppo di vecchie zitelle al funerale della bella del paese.

Ma il periodo delle rivelazioni non era ancora finito: al mondo toccavano ancora un paio di shock, "sparati" in rapida successione. Archiviate le Big Sister, infatti, il popolo videogiocante si è confrontato con il fatto che l'eroe da impersonare sarebbe stato un Big Daddy. Cioè un altro "riciclo" del primo titolo. Da lì al decidere che Bioshock 2 sarebbe semplicemente stato un "more of the same" senz'anima, un gigantesco DLC venduto a caro prezzo da 2K in cui cambiavano giusto alcune skin, il passo è stato breve. E giù un'altra palata di terra a coprire la bara. "Bioshock 2 è nato morto", si diceva. Probabilmente anche voi, che state leggendo questo editoriale, avete avuto il raptus del sopracciglio. Probabilmente anche voi avete pensato, per almeno un istante, "i miei soldi non li avranno!". E vi capisco, davvero.
Però ora fermatevi un attimo, resettate la vostra mente, abbandonate i pregiudizi confezionati in questi mesi. È giunto il momento di rilassare i muscoli facciali, di mollare per un secondo il vostro povero sopracciglio e di fare pace con il mondo. Tirate un bel respiro, continuate a leggere, poi uscite e andate a comprare pinne, fucile e occhiali, che c'è una città da riscoprire: Rapture. Perché, alla fine, hanno avuto ragione loro, i ragazzi di 2K, che sono riusciti a migliorare una struttura di gioco con una manciata di ritocchi mirati, precisi come colpi di plasmide in una pozza d'acqua che ospita un milione di ricombinanti. Ma la cosa più importante è che hanno confezionato una partitura in cui tutto funziona, in cui non c'è una singola nota stonata, almeno a mio modo di vedere. Le Big Sister che tanto mi avevano lasciato perplesso si sono rivelate particolarmente azzeccate, e non solo a livello di character design. E vestire i panni di un Big Daddy, cosa che potrebbe sembrare fin banale a una prima analisi, permette di godersi l'utopia di Andrew Ryan da un punto di vista inedito e per nulla scontato. Certo, se qualcuno volesse ridurre sempre tutto ai minimi termini, potremmo semplicemente dire che Bioshock 2 è un gioco dove si sparano fulmini dalle mani e dove si colpiscono zombie venuti male con una trivella. E potremmo quindi dire, con la stessa assoluta certezza, che il Grido (o l'Urlo, a seconda della scuola di pensiero che fate vostra) di Munch è un insieme mal riuscito di marroni, arancioni, blu e verdi. Ma se ci si ferma a osservarlo davvero, Bioshock 2 smette di essere un'informe tavolozza di colori e diventa una piccola opera d'arte, che va capita e apprezzata a prescindere dal numero di poligoni.
Il bizzarro rapporto con le sorelline, la decadenza di una società utopistica qual è quella di Rapture, le scelte da compiere e il semplice vivere questa esperienza sono tutti tasselli di un puzzle che vi consiglio di cuore di ricomporre, perché verrete ripagati con una moneta preziosa, rappresentata da emozioni sincere e da una storia appassionante. E poi, qualora vi venisse qualche dubbio, pensate che qualcosa sarebbe davvero potuto andare storto: avrebbero potuto introdurre i Little Daddy.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it



SOMMARIO

FEBBRAIO 257

GAMES machine

PAGINA 44
SPEC OPS THE LINE

PAGINA 48
THE DARK EYE: DEMONICON

PAGINA 50
SUPREME COMMANDER 2

PAGINA 76
VANCOUVER 2010

PAGINA 84
NINJA BLADE

PAGINA 56
SBK X

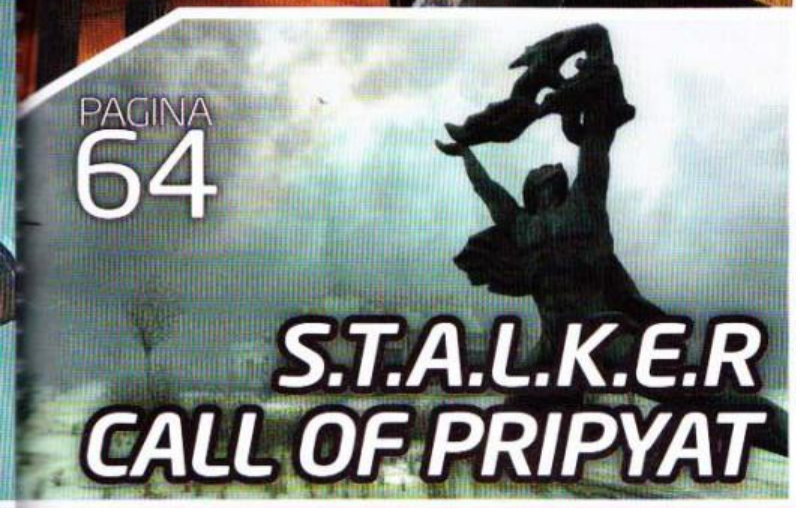
PAGINA 58
BIOSHOCK 2

PAGINA 32
CRYSIS 2

CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA 38

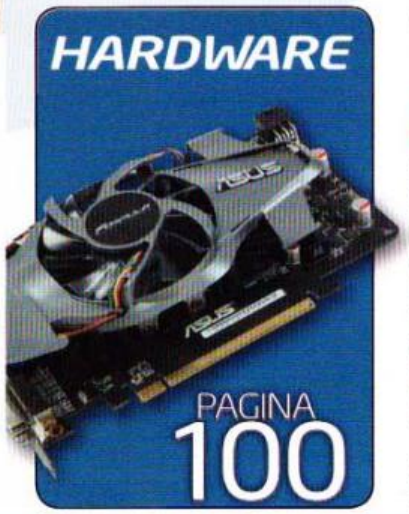
FALLOUT: NEW VEGAS



PAGINA 64

S.T.A.L.K.E.R CALL OF PRIPYAT

129 Adso!
130 Backstage
118 Bovabyte
114 Consolemania Corner
3 Editoriale
117 Euforia Paradossa
90 Fragzone
12 Games Village
100 Hardware
28 Last Minute
110 Mobile Zone
127 Raffosentiqua
116 Replay
6 Silver Zone
4 Sommario
111 Talent Zone
108 TecnoTGM
88 TGM After
121 TGM Businness
120 TGM Calendar
124 TGM Mail
30 ToSo's Intro
87 Try & Buy
14 Voci di corridoio



Dossier

22 Abbandonate la nave!
16 Videogame dallo Spazio profondo

Preview

32 Crysis 2
38 Fallout: New Vegas
54 Runaway 3
56 SBK X
44 Spec Ops - The Line
50 Supreme Commander 2
48 The Dark Eye: Demonicon

Review

58 Bioshock 2
72 EVE Online: Dominion
74 Fallen Earth
82 Gyromancer
79 MLB 2K9
84 Ninja Blade
80 Rogue Warrior
64 S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat
68 The Void
76 Vancouver 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

COVERMOUNTING
Luca Fassina lucafassina@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 6,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

SILVERZONE

A cura di Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

Eccoci con un rinnovato appuntamento della Silver Zone, dove potete vedere i contenuti del Silver DVD allegato alla rivista. Buona lettura e tante belle cose.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Genere: Gioco di Ruolo **Sito:** www.divinity2.com

Dopo Divine Divinity e Beyond Divinity, Larian Studios abbandona il genere action RPG per un sfornare un classicissimo gioco di ruolo. Nei panni di un maschietto o di una femminuccia, in Divinity 2: Ego Draconis avrete il compito di dare la caccia agli allegri draghetti che popolano le terre di Rivellon, ma anche di menare orchi, goblin, animali più o meno simili a quelli terrestri e via di questo passo. L'ambientazione è ultra classica (fantasy) così come la struttura di gioco, quindi preparatevi ad assegnare punti esperienza al vostro albero di talenti, a progredire di livello, a risolvere quest e via discorrendo. Il tutto, ve ne renderete conto nel demo, in un contesto molto poco amichevole. Attirare l'attenzione di bestiacce da chilometri infatti è assai semplice e ritrovarsi a combattere con nemici di 2 livelli più "grossi" potrebbe esservi fatale... come se non bastasse, perire comporta spesso il dover rifare tutto da capo. Quello di Divinity 2 è un demo decisamente corposo (io ci ho giocato più di un'ora e non ne ho visto la fine), ma possiede alcune limitazioni sulla creazione del personaggio. Buon divertimento!

KING ARTHUR: THE ROLE PLAYING WARGAME

Genere: Strategico **Sito:** www.kingarthurthewargame.com

La storia di Re Artù bene o male la conosciamo tutti, ed è talmente particolareggiata e ricca di spunti che parallelamente a essa sono state create altre leggende (su Merlino, sulla mitica spada e su Lancillotto... tanto per citarne alcune). A ogni modo, Neocore Games ha sfornato uno strategico ricco di elementi GDR, come si evince dalle quest da portare a termine e dalle unità al nostro comando, che progrediranno di livello in seguito ai punti esperienza raccolti. La mappa è molto vasta e il sistema di gioco ricorda piuttosto da vicino la serie Total War: il vostro compito sarà ovviamente quello di impadronirvi del maggior numero di territori, ma anche di gestire alcune voci quali orientamento religioso e moralità. Buono il lavoro fatto sul comparto grafico, grazie anche a un motore piuttosto solido. Il demo è decisamente grosso (sono quasi 2 GB) e vi permetterà di prendere dimestichezza col gioco grazie al tutorial, nonché di mettere in pratica quanto imparato nella modalità single player.

WINGS OF PREY

Genere: Simulatore **Sito:** www.airwargame.com/eng

Wings of Prey è un simulatore di combattimenti aerei ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Le simulazioni di volo dure e pure sono andate via via scomparendo con l'affermarsi delle console e delle relative trasposizione dei titoli su PC, dunque l'uscita di Wings of Prey (versione simulativa di IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, uscito appunto per console) non potrà che rendere felici i numerosi amanti del genere (tanto più che per pilotare i velivoli potrete usare il joystick come cloche ed è addirittura supportato il NaturalPoint TrackIR, che permette di spostare il punto di vista nel gioco con i movimenti della testa).
In Wings of Prey potrete pilotare oltre 40 velivoli compresi caccia e bombardieri, combattere in sei differenti scenari e affrontare più di 50 missioni. Se poi doveste stufarvi della modalità single player, ce n'è una multiplayer davvero molto gustosa, che permette a ben 32 giocatori di darsi battaglia tra le nuvole. Per quanto riguarda il demo, potrete imparare i fondamentali grazie a due missioni di tutorial e fare le cose sul serio combattendo in tre battaglie tra Germania e Inghilterra.

GREED - BLACK BORDER

Genere: Hack n' Slash **Sito:** www.headupgames.com

Gli amanti degli hack'n'slash troveranno in Greed un buon titolo, lo stesso dicasi per gli amanti della fantascienza orrorifica alla "Alien" e per chi ama cliccare a casaccio sul tasto sinistro del mouse (come me). Greed – Black Border è un classico del genere sopraccitato che vi permetterà di scegliere fra tre tipologie di personaggio: uno buono per tutte le stagioni, uno che predilige gli scontri ravvicinati e uno più a adatto a sparare da lontano. Greed si svolge all'interno di una nave spaziale, il cui equipaggio è andato fuori di testa per aver mangiato una partita di cozze andate a male. Starà dunque a voi fare piazza pulita dei "residenti", disponendo di armi via via più potenti, armature più resistenti e compagnia bella. Insomma si tratta del classico hack'n'slash ignorantotto che fa divertire e che vanta una realizzazione tecnica onesta.
Per quanto concerne il demo, potrete scegliere solo la parte single player (il gioco completo invece dà la possibilità di giocare online in co-op), a tempo.

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Aliens Vs. Predator
Class 3 Outbreak
Dragon Age: Origins – Awakening
Mass Effect 2
Star Trek Online
Twin Sector
Vancouver 2010
Zombie Driver

C.S.I. DEADLY INTENT

Genere: Avventura **Sito:** www.deadlyintentgame.com/it/

In CSI – Deadly Intent dovrete far luce su molteplici omicidi, analizzando la scena del crimine, raccogliendo campioni di materiale, interrogando testimoni e utilizzando le mirabolanti apparecchiature in dotazione alla squadra investigativa della famosa città del Nevada. I personaggi sono gli stessi della serie, quindi troverete il captano James Brass, il Dr. Langston con le sembianze di Laurence Fishburne e il Dr. Robbins al quale, come sappiamo, spetta il compito di fare l'autopsia alle vittime. Il tutto ovviamente si svolgerà a Las Vegas e negli uffici della polizia. Nel demo è disponibile la scena del crimine numero 3, chiamata L'ultimo Respiro. Qui dovrete indagare sulla morte di una conduttrice televisiva, deceduta – guarda un po' – in circostanze misteriose. Nel demo potrete anche selezionare il grado di aiuto offerto dal computer, quindi anche se non avrete mai approcciato il genere state tranquilli che non avrete alcun problema a orientarvi.

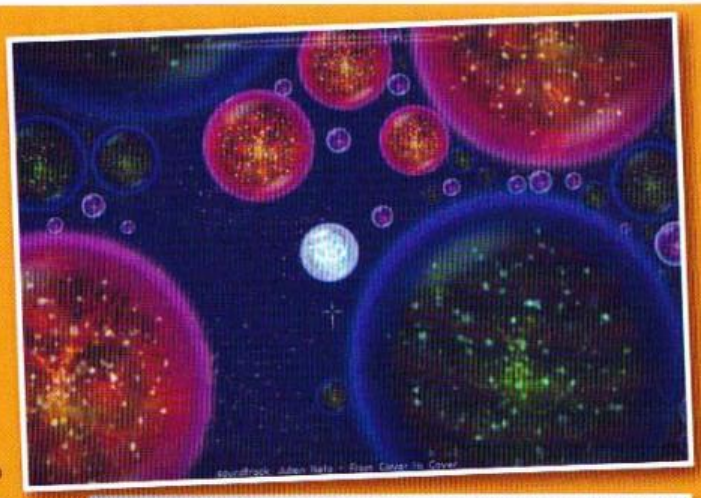
EUROPA UNIVERSALIS 3: HEIR TO THE THRONE

Genere: strategico **Sito:** www.europauniversalis3.com

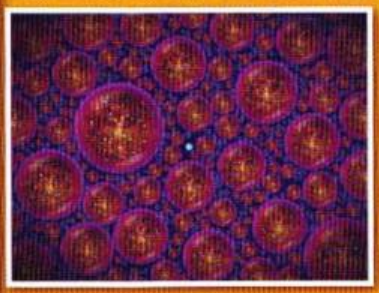
Europa Universalis è uno dei più importanti titoli di strategia ed è molto seguito dagli amanti del genere. Dopo aver esordito più di 10 anni fa, questa saga sviluppata da Paradox Interactive ha saputo raccogliere notevoli consensi grazie a un'accurata ricostruzione storica e a un gameplay molto raffinato. Europa Universalis si è proposto di ripercorre inizialmente oltre 300 anni di storia, dalla fine del Medio Evo e relativa scoperta dell'America (1492) alla prima rivoluzione francese (fine 1700), mentre con le edizioni successive l'arco temporale si è allargato, fino a giungere a un periodo che va dal 1453 al 1820. All'interno di una particolareggiata mappa dell'Europa potrete cambiare la storia, intervenendo praticamente su ogni aspetto della vita sociale ed economica di quel periodo. Eccoci dunque giunti arrivati a parlare della nuova espansione realizzata da Paradox Interactive e intitolata Heir To The Throne, che aggiunge parecchie novità: si va dall'introduzione di un nuovo sistema di Casus Belli grazie al quale avrete obiettivi ben precisi da raggiungere, a nuove opzioni relative alla

OSMOS

Genere: Puzzle **Sito:** www.hemispheregames.com/osmos/



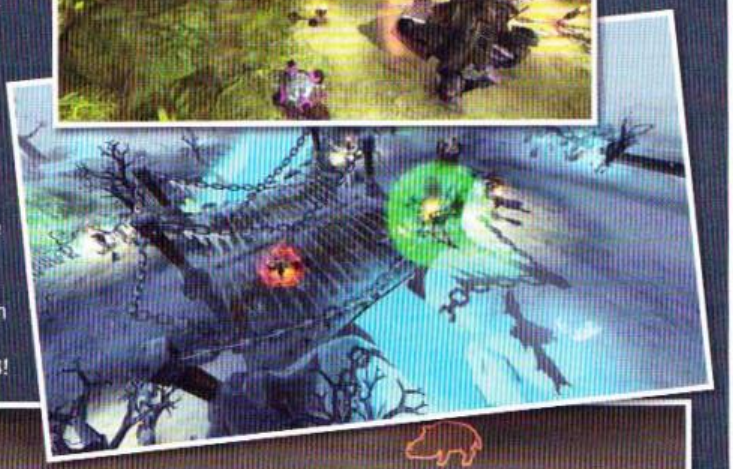
La cosa principale, in un videogioco, è l'idea. Un gioco con alle spalle una buona idea può fare a meno di una grafica sontuosa o di un sonoro raffinato, come nel caso di moltissimi titoli indipendenti e anche di questo Osmos, che tra le altre cose è stato uno dei vincitori dell'Indipendent Game Festival 2009. In Osmos impersonerete una cellula (anche se a me ricorda di più una galassia o un piccolo universo) che ha tanta voglia di crescere: per farlo dovrete avvicinarvi a cellule più piccole e inglobarle. Questo farà sì che le vostre dimensioni crescano e che quindi possiate assimilare forme di vita che precedentemente erano più grandi di voi. Osmos è un gioco che trasmette tranquillità, anche grazie alle musiche molto "ambient", e si rivela un ottimo passatempo per chi vuole trascorrere un po' di tempo in totale relax; questo, intendiamoci, non significa che sia un gioco semplice, anzi: procedendo nei livelli si aggiungeranno altre "creature", alcune delle quali vi attireranno a loro come se possedessero una qualche capacità magnetica (niente di diverso da quanto avviene coi grandi pianeti), che avranno il compito di mettervi i bastoni tra le ruote. Poche storie: Osmos è un gioco semplice ma, come spesso accade, geniale.



SACRABOAR

Genere: strategico **Sito:** www.sacraboar.com

Sacraboar è un gioco molto intrigante e dall'aspetto gradevole che si svolge all'interno di una mappa dall'ambientazione fantasy. Scopo ultimo quello di raggiungere il punteggio prefissato impadronendosi di un manufatto a forma di maiale e riportandolo alla propria base... come accade con le modalità Capture the Flag negli FPS, il punto verrà assegnato solitamente se anche il vostro manufatto sarà nella vostra base. Insomma se l'avversario si sarà impadronito del vostro allegro maialino, dovrete raggiungerlo e farlo fuori. A questo sistema ultracollaudato sono stati aggiunti degli elementi tipici dei giochi di strategia, quindi avrete dei fondi con cui costruire unità di varia natura e utilità. Il demo, in ogni caso, vi consente di impratichirvi con il sistema di controllo, e una volta che vi sentirete sicuri, potrete gettarvi nella mischia. La versione completa vi metterà a disposizione quasi un centinaio di missioni, una modalità multiplayer, varie tipologie di gioco e infine, davvero incredibile, un elevatissimo numero dei livelli di difficoltà: ben 18!



FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti Elvin@Sprea.it

Supermese di febbraio per tutti gli amanti del modding più sfrenato. Mod grossi e di grande qualità per tutti i gusti!

Nuove unità, battaglie e fazioni per Empire: Total War nel Terra Incognita mod.

Contenuti FRAGZONE DVD

- GRANDE MOD PER COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR
- RENEGADE X MOD PER UNREAL TOURNAMENT 3
- DOMINATION MISSION PACK PER ARMA II
- 1939 MOD PER CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD
- FIA GT 2008 MOD PER GTR EVOLUTION
- LAST DROP MAP PER LEFT 4 DEAD (SURVIVAL MODE)
- FALLOUT 3 UNDERGROUND HIDEOUT MOD PER FALLOUT 3
- EMPIRE: TOTAL WAR: TERRA INCOGNITA PER EMPIRE: TOTAL WAR

Il mese scorso è stato sicuramente un periodo piuttosto complicato per quanto riguardava la FragZone in versione DVD: le limitazioni imposteci dal buon Raffo non ci avevano permesso di andare oltre 800 MB di materiale. Poiché "l'Epifania tutte le grosse demo si porta via" (beh, non è esattamente così ma rende perfettamente il senso) questo mese abbiamo la possibilità di recuperare il terreno perduto mettendo a vostra disposizione i supermod di una certa dimensione che abbiamo tenuto in serbo per il numero di febbraio. Curiosamente, la parte del leone è ad appannaggio degli strategici, che si tratti di tempo reale o a turni. Nel primo caso troviamo due ottime modification, una per Company of Heroes: Tales of Valor (Grande Mod) e una per Empire: Total War (Terra Incognita). Per entrambi questi RTS si tratta quasi di due vere e proprie Total Conversion che aggiornano radicalmente le unità presenti sia dal punto di vista estetico, sia da quello sostanziale, dando vita a un risultato che ha riscosso un meritato successo su entrambi i forum ufficiali. Degno di nota è anche il lavoro svolto nel 1939 WWII mod per Civilization IV: un modpack completo che permette a tutti gli appassionati del Secondo Conflitto Mondiale e del gioco di Sid Meier di rivivere in versione virtuale le vicende che tutti conosciamo. Scenario, fazioni, e meccanismi di alleanze e scontri sono stati completamente rivisti per restituire un mod di altissimo livello. Nonostante l'assenza di pacchetti per Half-Life 2, questo mese non mancherete di far passare il prurito sul dito indice deputato a usare il tasto del mouse come il grilletto. Molto interessante è il progetto Renegade X per Unreal Tournament 3 (di cui trovate una recensione esaustiva all'interno della FragZone presente in questo numero) che punta a ricreare il feeling decisamente particolare della serie Command & Conquer in un contesto basato sull'Unreal Engine 3. Assolutamente imprescindibile per i fan della serie ArmA e anche il Domination Mission Pack: si tratta di una raccolta di missioni convertite dal primo ArmA che vi permetteranno di raggiungere oltre una ventina di obiettivi per un totale di oltre quaranta ore "artigianali". Nel caso le scorse festività natalizie vi abbiano lasciato un po' a corto di soldi e non siate riusciti a fare vostro anche Left 4 Dead 2, assolutamente consigliata è l'installazione della mappa Last Drop per la modalità Survival del primo Left 4 Dead: ben fatta, strapiena di zombi e giocabile quel tanto che basta per mettere da parte i soldini necessari ad accaparrarsi il secondo capitolo. In chiusura troviamo l'ottimo Underground Hideout mod per Fallout 3 (una base segreta tutta per noi nel bel mezzo delle Wasteland!) e l'immancabile mod motoristico che questo mese farà la felicità degli acquirenti di GTR Evolution con la versione 2008 del campionato FIA GT. Appuntamento al mese prossimo con le migliori novità "artigianali" di questo inizio di 2010!

Renegade X: Command & Conquer Renegade secondo l'unreal Engine 3.

Il Grande mod per Tales of Valor è veramente "grande". Il salto di qualità per la modalità multiplayer è evidente.

Pagina mancante

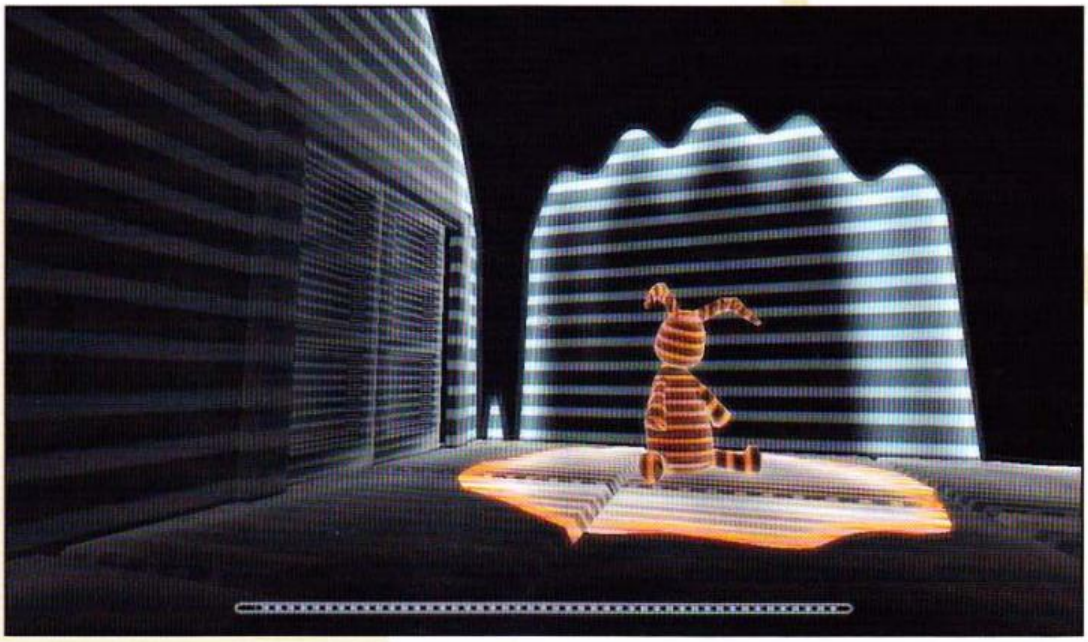
GAMES VILLAGE

A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Mi sono sempre chiesto se queste righe vadano scritte prima di tutto il resto o alla fine. Di solito le lascio per ultime. È grave, secondo voi? O basterebbe solo scriverci dentro qualcosa di sensato?

L'anno nuovo (per me che scrivo, sia chiaro) inizia con tanti punti interrogativi, tante domande sui mesi che ci attendono e su quel che bolle in pentola dalle parti di TGM e di GamesVillage, come molti di voi avranno sicuramente avuto modo di scoprire sul forum di entrambi i siti. Ma ci sono anche novità più interessanti e appetitose, e soprattutto relative ai videogiochi: una di queste riguarda l'intervista esclusiva realizzata con Florent Castelnerac, il CEO di Nadeo, la software house che milioni di persone – me compreso – non smetteranno mai di ringraziare per il suo TrackMania, e che sta lavorando da diverso tempo al "vero" seguito del gioco. Non voglio svelarvi troppo su queste pagine (altrimenti il sito a che serve?), ma l'essere riuscito a far quattro chiacchiere con lui, durante una placida e altrimenti oziosa domenica mattina, mi ha fatto tornare con la memoria ai giorni ormai andati in cui parlare con gli sviluppatori era cosa assai più facile rispetto a oggi. Una volta bastava alzare la cornetta o, se eravate troppo timidi, mandare una mail all'indirizzo privato di John Romero di id Software o di Paul Schuytema di 3D Realms (e che non erano così difficili da trovare) per ottenere un po' di informazioni sul loro prossimo lavoro, farsi mandare qualche screenshot in esclusiva se non addirittura artwork che non sarebbero sfigurati in una possibile copertina della rivista. Poi le cose sono cominciate lentamente a cambiare, con l'avvento degli studi di pubbliche relazioni e le agenzie stampa che hanno sempre più preso il controllo della situazione, stabilendo cosa divulgare e quando, con chi parlare e dove. Rendendo molto più difficile il contatto "diretto" con gli sviluppatori e le loro idee, con il "magma" creativo nel quale si muovono e il reperimento di informazioni di prima mano. Il che – non è un caso – ha coinciso anche con l'inizio della diffusione massiccia dei videogiochi, che si sono rapidamente adeguati agli standard di altri mondi, come quello del cinema e della musica: esclusive per questa o quella testata, schermate rilasciate con il contagocce, interviste "controllate" e supervisionate dai PR... Il sentore che la pacchia non sarebbe durata a lungo è arrivato con Undying, anno 2001, quando con fare scanzonato e fintamente ingenuo ho cercato di intervistare lo stesso Clive Barker: due giorni dopo avergli scritto mi sono beccato una lavata di capo dal buon Silvestri, allora caporedattore di TGM, che aveva appena ricevuto una telefonata alquanto piccata dalla PR inglese di Electronic Arts, contattata a sua volta dall'agente del romanziere inglese, chiedendosi chi diavolo fosse il "tizio" che aveva osato (!) scrivere direttamente a Barker senza passare per EA. Il gioco era bello e quant'altro, ma quello fu il primo, chiaro segnale che i tempi stavano cambiando. Per chi è di natura curioso e



▲ *Su GamesVillage.it non mancano segnalazioni di piccole chicche come Devil's Tuning Fork, originalissimo progetto indipendente basato tutto sul suono e sulla percezione all'interno di ambienti bui...*

▲ *TrackMania 2 è uno dei titoli più attesi dagli appassionati di corse online, e su GV.it abbiamo scambiato quattro chiacchiere con il capoccia di Nadeo, la software house che lo sviluppa!*

▲ *Tra le proposte più divertenti e assurde della sezione Flash'n'Java di questo mese non poteva mancare First Person Tetris, che vi mette nei panni di uno dei blocchi del famoso rompicapo di Alexey Pajitnov. Da starci male!*

GIOCO FEDELTÀ

MASS EFFECT 2

Mass Effect 2, realizzato da Bioware, ci calerà nuovamente nei panni del comandante Shepard, alle prese con una minaccia che sta facendo scomparire intere colonie umane. L'aria del capolavoro, logicamente, si respira a pieni polmoni, e il voto preso sullo scorso TGM è lì a testimoniarlo: una grafica spettacolare, una storia coinvolgente e ricca di colpi di scena, un'intera galassia da esplorare, ben 19 differenti tipi di armi, una squadra d'elite da comandare e molte altre qualità rendono Mass Effect 2 un gioco da non lasciarsi sfuggire, per nessun motivo.
EA

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Il gioco ufficiale della categoria Superstars torna sugli schermi dei nostri PC. Molte le novità di questa versione, a partire da un nuovo motore grafico di ultima generazione (che comprende il sistema chiamato Evolving Track, lo stesso di SBK X), passando per nuove licenze di auto e per una succulenta modalità online che permetterà fino a 16 giocatori di sfidarsi sulle 11 piste presenti.
Il gioco è stato sviluppato con la supervisione del famoso pilota Gianni Morbidelli, grazie al quale è stato realizzato un prodotto fortemente aderente alla realtà.
Leader

VANCOUVER 2010

Le Olimpiadi Invernali sono finalmente iniziate, per la gioia di molti di voi, quindi quale migliore occasione per rivivere le gesta dei nostri atleti con un gioco che ne riproduce fedelmente l'ambientazione? Moltissime le discipline presenti (tra cui Super-G, Slalom, pattinaggio su pista, Salto con gli sci, Bob a due, slittino e Snowcross) e una giocabilità garantita da una divertentissima modalità chiamata Sfide.
Una grafica raffinatissima, effetti sonori eccellenti e un'ottima modalità online fanno da cornice a uno dei migliori giochi di sempre del genere.
Halifax

ficcanaso come me, non in meglio. Oramai, a ogni press tour o evento per la stampa, alle domande dei giornalisti presenti sempre più spesso ci si sente rispondere con generici "non ne posso parlare", "non posso rivelare niente di più" ecc. E non perché l'interlocutore non sappia davvero che dire (figuratevi se un game designer non sa niente delle modalità multiplayer di un gioco a sei mesi dalla sua uscita), ma perché è stato deciso dal publisher, su consiglio della propria società di comunicazione, che quelle informazioni al momento non possono essere rivelate, vuoi perché è troppo presto, vuoi perché c'è già qualche esclusiva con qualche testata (cartacea od online), vuoi perché è così e basta. Qualche mese fa Nadeo è stata acquisita da Ubisoft, e non a caso diverse risposte dateci da Florent nell'intervista sono piuttosto vaghe (ma comunque più di quanto si legge altrove, ossia nulla); devo però ammettere che essere riuscito a parlarci "così", senza dover passare per qualche ufficio stampa, è stata una piacevole sorpresa e una conferma della simpatia e disponibilità di questa piccola ma amatissima software house francese. Riguardo il monitor e mi accorgo di essermi mangiato gran parte dello spazio di questo mese raccontandovi aneddoti del passato a cui forse eravate poco interessati, concentrandomi assai poco sulle

▲*Se siete di quelli che non storcono il naso all'idea di acquistare giochi in digital delivery, tenete d'occhio il nostro shop per qualche sfiziosa e imperdibile occasione!*

novità che trovate online su GamesVillage. Poco male, direi: a questo punto avete la scusa perfetta per farci una scappata, anche adesso (e intendo dire "adesso!"), e leggervi così le ultime notizie, le recensioni e le anteprime dei titoli più attesi, gli speciali sul GamerScore e sul retrogaming (se non avete mai letto qualcosa di Babich, sappiate che vi state perdendo grandi cose), le boiate che il Raffo si permette di sparare non solo sulla rivista ma anche su carta, sfogliarvi le review dei film al cinema, trastullarvi con i passatempo dell'area Flash'n'Java, e chiacchierare allegramente sui nostri due forum, quello di GV.it e di TGM Online. Per questo mese è tutto, ci si becca online!

▲*GamesVillage, il vostro punto di riferimento per tutto quel che riguarda il ludo elettronico. Bella 'sta frase, eh?*

▲*Poteva forse il nuovo film di James Cameron non essere recensito nella sezione Movie Machine di GamesVillage? Che domande!*

▲*Anche se non avete una Xbox 360 e tendenzialmente ve ne frega poco, non potete lasciarvi sfuggire le chiacchierate sul GamerScore di Ualone!*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

BIOWARE GIÀ AL LAVORO SULLA STORYLINE DI MASS EFFECT 3

Casey Hudson, in una recente intervista, ha dichiarato che sì, il team di Bioware è già al lavoro sul copione del terzo episodio della saga di Mass Effect. "Siamo già al lavoro su Mass Effect 3" dice Casey "e stiamo assemblando i primi pezzi della nuova storia, ma ci saranno molti contenuti aggiuntivi scaricabili che verranno resi disponibili per ME2 prima dell'uscita del terzo capitolo".
Questi contenuti aggiuntivi comprenderanno missioni inedite e nuove cose da fare: benché non sia stata resa nota alcuna data riguardo alla pubblicazione dei DLC, Casey ha assicurato che il primo dovrebbe raggiungere gli hard disc di tutti i novelli comandanti Shepard poco dopo la pubblicazione del gioco.

UN MONDO DI LEGO. NO, MEGLIO, UN UNIVERSO!

Previsto unicamente per la nostra piattaforma, almeno all'inizio, LEGO Universe si è recentemente mostrato al pubblico con un trailer sfizioso, capace di svelare le potenzialità di un universo persistente basato sui famosi mattoncini che hanno popolato la nostra infanzia. LEGO Universe dovrebbe arrivare sui nostri computer per la seconda metà dell'anno, preceduto da una fase di beta che, al momento, non ha ancora una data d'inizio ufficiale. Allo stato attuale delle cose, sappiamo che verranno inclusi diversi "set" dei famosi mattoncini, che spazieranno dal kit medievale a quello futuristico, passando per il periodo dei ninja e facendoci sprofondare nelle sabbie mobili delle jungle riservate agli esploratori più coraggiosi. Benché possa sembrare un mix difficile da amalgamare, siamo certi che fornirà spunti di divertimento in più. Prima di lasciarci, però, è bene ricordare che non si è ancora visto niente, in movimento... eppure, l'intera redazione è rimasta affascinata da quanto visto.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 DICHIARA GUERRA A CALL OF DUTY

Jen Uwe Inat, il boss europeo di EA, pare aver inquadrato nel mirino il franchise di Modern Warfare. Il caricatore che gli scaricherà contro quale sarà? Ovviamente Battlefield: Bad Company 2, che arriverà sugli scaffali americani il 2 di marzo, mentre su quelli europei il 5 dello stesso mese. "In Marzo lanceremo Bad Company 2, che rappresenta la prima, vera offensiva rivolta a Call of Duty" dice Ian "la nicchia di mercato è una, e non vogliamo arrenderci. È un genere troppo importante, e vogliamo diventarne i numeri uno". La polemica montata attorno alla mancata adozione di server dedicati da parte di Activision potrebbe infiammare ulteriormente questa lotta, resa ancor più piccante dall'effettiva retromarcia fatta da DICE, società che cura il gioco, sulla disponibilità della beta prima del lancio, inizialmente non prevista. Non ci resta che attendere fiduciosi e guardare che succederà sui nostri schermi il mese prossimo.

GIOCATORI PER HAITI

Probabilmente non faranno notizia come le donazioni da 3 milioni di dollari di Tiger Woods, o come l'andare sul luogo della tragedia istantaneamente come ha fatto Alonzo Mourning, stella dell'NBA ritiratasi più o meno 10 mesi fa, eppure anche il mondo dei videogiochi cerca di dare un importante contributo a quella fetta di umanità colpita da questa tragedia. PopCap, per esempio, ha destinato il 100% dell'incasso del PopCap Store del giorno 16 gennaio all'associazione Partners in Health.

Zynga, la software house che ha dato vita a Café World, Farmville e molte altre applicazioni per Facebook ha aperto un fondo, per il quale è possibile donare direttamente sulla home page della compagnia (www.zynga.com), destinato interamente al World Food Program.
Bungie, invece, ha chiesto ai giocatori di Halo 3 e Halo: ODST di apporre alle proprie uniformi un simbolo particolare (un cuore rosso su sfondo circolare bianco) in due giornate specifiche, impegnandosi a donare 100 dollari (fino a un massimo di 77.000) per ogni 1000 utenti "tracciati". Sempre Bungie ha inoltre creato una maglietta, Be a Hero, acquistabile per 20 dollari sullo store online della compagnia (www.bungiestore.com) fino a fine febbraio, i cui proventi verranno interamente devoluti alla American Red Cross.

METRO 2033 A MARZO? FORSE SÌ, FORSE NO!

Il promettente shooter creato dalle stesse menti che hanno dato vita al primo S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl ha movimentato un po' la rete nella prima parte del mese di gennaio. Sono diversi, infatti, i siti che hanno riportato come data d'uscita il prossimo Marzo, ma uno degli sviluppatori, attraverso Twitter, ha affermato quanto segue: "abbiamo visto che molti siti hanno detto di conoscere la data di pubblicazione del nostro shooter Metro 2033. Noi, però, non abbiamo confermato niente. Ancora".

I AM ALIVE RIDISEGNATO DA CAPO?

I Am Alive, misterioso titolo Ubisoft annunciato al termine dell'E3 del 2008, è stato spostato a data da definirsi, pur rimanendo nella line-up della software house per l'anno fiscale 2011. Questa scelta ci viene spiegata dalle dichiarazioni di Yves Guilemot, presidente di Ubisoft, che ha giustificato il motivo dello slittamento con la necessità di sottoporre il titolo a un completo ripensamento della struttura tecnologica e di gioco. I Am Alive, inizialmente spacciato per il "prossimo gioco di Jade Raymond" (la bella producer di AC2), è un titolo dalla gestazione particolarmente travagliata, che ha già vissuto il "dramma" del cambio di panchina qualche mese fa, quando lo sviluppo è stato spostato dagli studi di DarkWorks a quelli di Ubisoft Shanghai. Quello che si sa del gioco è che sarà ambientato in una Chicago devastata da un terremoto di proporzioni epiche, e che sarà fondamentalmente un survival horror che punterà molto del suo appeal sul realismo. I Am Alive sfrutterà lo stesso motore che muove Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, il che dovrebbe essere garanzia di qualità, almeno sotto il versante tecnico.

UN PRINCIPE DI PERSIA FORMATO CINEMA

Il creatore di Prince of Persia, Jordan Mechner, pare apprezzare molto lo sviluppo del film Sands of Time. "Non sono stato direttamente coinvolto nel casting, ma sono convinto che abbiano scelto grandi attori" dice Mechner "Jake (Gyllenhaal) somiglia molto al principe nel gioco. È un grande attore e penso che, almeno dal mio punto di vista, abbia molte delle qualità che definiscono quel tipo di eroe che ho sempre immaginato guardando e creando il principe. È un guerriero, ma ha anche qualità sfiziose e una certa vulnerabilità: penso che Jake porti tutto sullo schermo in maniera affascinante". Il film, previsto per Maggio, pare proprio aver stregato Mechner, che continua dicendo: "Abbiamo fatto in modo che il film potesse reggersi sulle sue gambe, per far sì che anche chi non ha mai giocato un videogame, chi non ha mai giocato un PoP, potesse divertirsi. Chi, invece, conosce la saga e l'ha giocata, apprezzerà diversi momenti in maniera molto intensa. Per me, PoP è un film d'altri tempi. È romantico, avventuroso e ha quel feeling "epico" che può essere raggiunto oggi solo grazie a produttori del calibro di Jerry Bruckheimer. È quel tipo di film che ha inspirato il gioco originale, ed è molto aderente a quella tradizione. Eppure, allo stesso tempo, si spinge oltre: è molto più epico di quanto potessi immaginare".

LA VECCHIA REPUBBLICA SCIVOLA VIA

Previsto inizialmente per la fine del 2010, il MMORPG di Bioware Star Wars: The Old Republic ha subito il primo, inevitabile slittamento. Gli amanti di Jedi e Sith dovranno quindi mettersi l'anima in pace almeno fino alla primavera del prossimo anno...

BIOSHOCK 2: GIÀ COMINCIATO LO SVILUPPO DEI PRIMI DLC?

Lo shooter di 2K Games che troneggia sulla copertina di questo numero di TGM, oltre ad aver ricevuto uno score più che lusinghiero su queste stesse pagine, non finisce certo al termine della campagna single player. Come confermato da Kent Hudson, Senior Systems Designer per 2K Marin, la compagnia ha già idee piuttosto chiare sulla pianificazione dei DLC per Bioshock 2 e qualcosa è già in lavorazione. Questi contenuti saranno curati prevalentemente da 2K Marin, visto che la sezione australiana è già al lavoro sulla "next big thing".

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

Videogame dallo spazio profondo.

Astronavi e alieni non bastano a fare una Space-Opera: ci vogliono viaggi epici e universi finemente tratteggiati, soprattutto se possiamo esplorarli personalmente...

Durante il 2009, un noto canale televisivo ha deliziato gli appassionati di Space-Opera con la riedizione della prima serie, debitamente rimasterizzata, delle avventure spaziali di Star Trek. Per me è stata una graditissima "rimpatriata", visto che con questa saga sono cresciuto, e da qui voglio partire per sottoporvi qualche riflessione, prima di calarci nell'analisi del rapporto tra questo filone sci-fi e i videogiochi. Proprio la pochezza dei mezzi a disposizione degli autori, infatti, mette in luce le qualità che possono rendere grande un'opera di questo genere: vedere tutti quei bravi attori nel loro bel pigiamino colorato (le scelte cromatiche, però, erano assolutamente eccezionali), impegnati in qualche set imbastito per altri prodotti televisivi e per pellicole cinematografiche, magari western o "peplum" storici (noto anche con il nome di Sword and sandal, cioè Spada e sandalo. È un sottogenere cinematografico), evidenzia tutta la robustezza dell'impianto narrativo, già molto preciso e definito nel descrivere l'universo trekkiano ancor prima dell'arrivo di budget più importanti. Non è raro trovare William Shattner, Leonard Nimoy e DeForest Kelley, nei rispettivi ruoli del Capitano Kirk, dell'ufficiale scientifico Spock e del dottor McCoy, alle prese con ambientazioni che evidenziano la necessità, per sceneggiatori e soggettisti, di sfruttare al massimo le scarse risorse a disposizione, inventandosi strampalati stratagemmi fantascientifici per portare i nostri eroi in scenari visibilmente "riciclati". Una valutazione simile, anche se molto meno estrema, si può fare per l'altra epopea spaziale che ha segnato l'immaginario fantascientifico del XX secolo: pur se con un budget

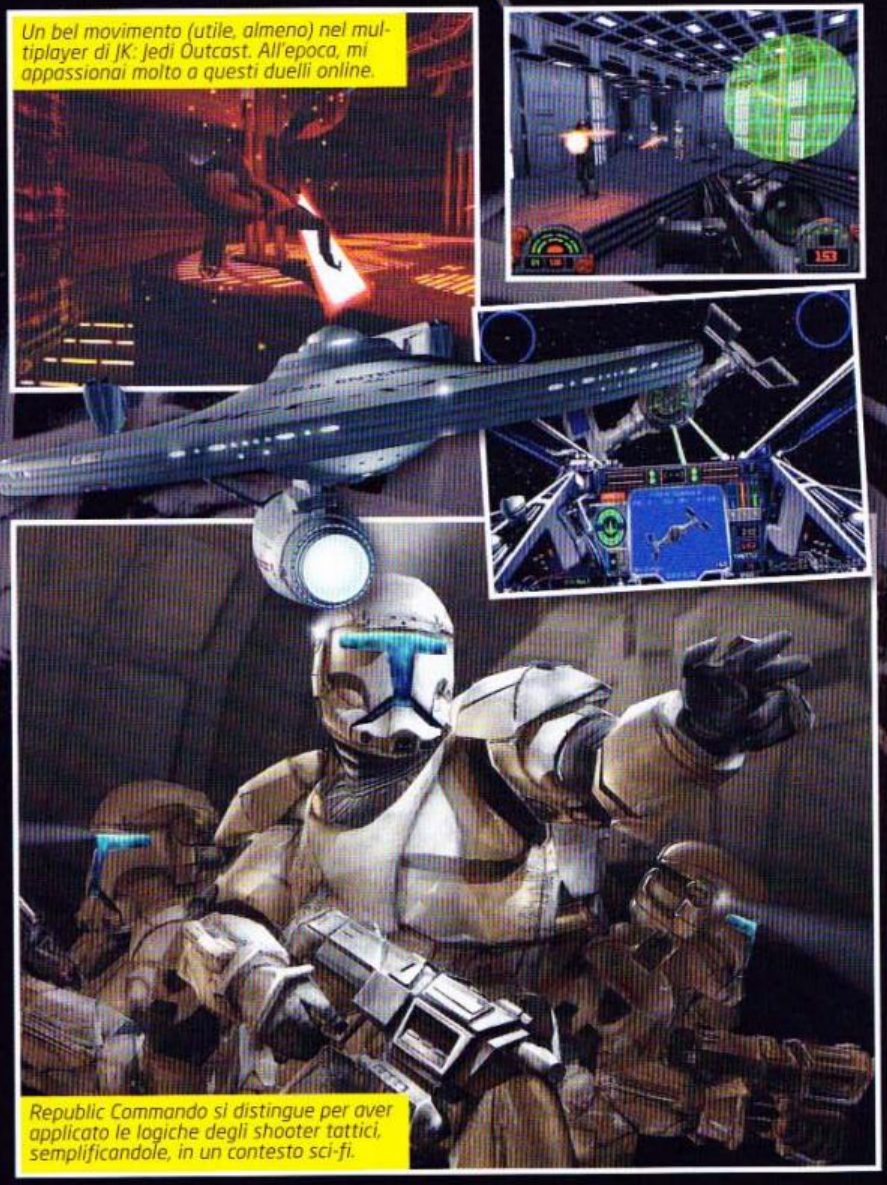
I VIDEOGAME SONO OGGI CAPACI DI PARTORIRE IN MODO DEL TUTTO AUTONOMO I PROPRI UNIVERSI FANTASTICI, COME PURE POSSONO REINTERPRETARE CON SUCCESSO I TRATTI CLASSICI DEL GENERE

Di Star Trek è stata trasmessa un'edizione rimasterizzata, per meglio apprezzare l'accesa tavolozza cromatica tipica della serie.

CANONI MILITARI

È abbastanza difficile dare una definizione precisa di Space-Opera, in modo da escludere a priori i titoli sci-fi che non appartengano al genere: in questo articolo abbiamo privilegiato una linea piuttosto classica, e in generale si può affermare che in una SO non possono mancare elementi "epici", da epopea storico-spaziale, e un approfondimento quasi "tolkeniano" su culture, assetti politici e curiosità varie (che spesso fanno la differenza) sul particolare universo. Esiste però una differenza sfumata, come quella relativa ai lunghi conflitti tra uomo e specie aliene, che fa sfociare il filone in un'ulteriore sotto-categoria, quella delle "Military Space-Opera": sotto questa luce, rientrano nel calderone anche i titoli ufficialmente ispirati alla versione cinematografica di Starship Troopers (più che al romanzo di Heinlein), ovvero un RTS e uno sparatutto prescindibile, come pure i prodotti usciti sotto la licenza dei film di Alien, soprattutto dopo la reinterpretazione della saga a opera di James Cameron. Il primo, sublime episodio di Ridley Scott era molto più minimale e claustrofobico, ma i marine di "Aliens: Scontro finale" si sono rivelati perfetti per i successivi sviluppi videoludici, coadiuvati dall'intervento di un altro extraterrestre, meno "bestiale" ma altrettanto pericoloso.

STAR WARS RAPPRESENTA IL RIUSCITO TENTATIVO DI FONDERE PROFONDAMENTE FANTASY E SCI-FI



Un bel movimento (utile, almeno) nel multiplayer di JK: Jedi Outcast. All'epoca, mi appassionai molto a questi duelli online.

Republic Commando si distingue per aver applicato le logiche degli shooter tattici, semplificandole, in un contesto sci-fi.

adeguato a una produzione cinematografica, anche il primo Star Wars (con le nuove denominazioni, da me abbastanza odiate, è "episodio IV: una nuova speranza") era di fatto un film a basso costo, tanto che gli amici di George Lucas (gente qualunque, tipo Brian de Palma) manifestarono dubbi molto forti sull'effettiva validità del progetto, che come sappiamo si rivelò, invece, uno dei più redditizi della storia del cinema. Anche in questo caso, fu la particolare intuizione narrativa dell'autore a rovesciare le previsioni più funeste, in un momento in cui dominavano la scena le atmosfere più realistiche e filosofiche evocate da Stanley Kubrick. A distanza di decine di anni dall'esordio di queste saghe (nel caso di Star Trek, il 2016 segnerà il cinquantennio), lo scenario è allo stesso tempo simile e completamente diverso: da un lato, il cinema e la televisione continuano a proporre nuove storie a consumo di chi vive a pane e vascelli intergalattici, come le serie TV "Firefly" e "Andromeda" (quest'ultima ideata dall'anziano "papà" dell'Enterprise, Gene Roddenberry) dall'altro un nuovo, potente medium è entrato prepotentemente nella cultura di massa, diventando uno strumento valido anche per veicolare le epopee fantascientifiche di largo respiro. I videogame sono oggi capaci di partorire in modo del tutto autonomo i propri universi fantastici, come pure possono reinterpretare con successo i tratti classici del genere, innovandoli più di quanto sappia fare il cinema: questo ragionamento coinvolge sicuramente i due capitoli di Mass Effect, con il loro colossale affresco intergalattico, ma l'ottimo rapporto tra videogame e Space-Opera è testimoniato da una miriade di prodotti rispondenti ai generi più disparati, RPG ma anche space-sim e titoli orientati all'azione senza compromessi. Il nostro viaggio, però, non può che partire dal più grande "affare" fantascientifico mai messo in piedi dall'industria dell'entertainment, con le sue controversie e la sua inaspettata rinascita digitale.

LUKE, USA LA FORZA (DEI VIDEOGAME)

Non è un segreto che la saga di Star Wars abbia perduto nella nuova trilogia il suo smalto iniziale, provocando una certa disaffezione nei fan meno irriducibili, ma allo stesso tempo è indubbio che i tratti caratteristici della serie siano ancor oggi difficili da imitare, in primis per la peculiare fonte d'ispirazione. All'epoca della progettazione di Guerre Stellari, Lucas proveniva dall'esperienza "fanta-sociale" de "L'uomo che fuggì nel futuro", girato ampliando il soggetto della sua tesi universitaria (il film è intitolato nello stesso modo negli USA, "THX 1138"), ma il suo cuore batteva forte per le epopee fantasy e per la sci-fi più popolare: proprio in virtù di questa doppia passione, Star Wars rappresenta il riuscito tentativo di fondere profondamente i due generi, riproponendone in una nuova chiave personaggi e cliché. Se ci pensate, ogni singolo personaggio presente nei sei film, con particolare riferimento ai classici, trova un corrispettivo negli eroi della tradizione fantasy: abbiamo il cavaliere nero, i potenti maghi-guerrieri, gli scaltri ladri e il placido mostro, forte ma leale, e ognuno di voi può divertirsi ad associare i protagonisti di Star Wars a una di queste tipologie di "ruolo". Non sorprende, dunque, il fatto che la gloriosa saga, per quanto abbia perso di incisività nella sua forma espressiva originaria, il cinema, ne abbia guadagnato nel nuovo contesto videoludico, guarda caso a opera di sviluppatori particolarmente a loro agio con l'epica fantastica tradizionale. Ma questa storia, lo sappiamo, inizia in una galassia lontana lontana...

Di fatto, su Star Wars si potrebbe scrivere un dossier a sé stante, e nemmeno basterebbe, per parlare di tutti i videogame ufficialmente prodotti sotto il marchio ideato da Lucas (ben oltre i 100 titoli): se però circoscriviamo il discorso agli esponenti di qualità, ne esce fuori una li-

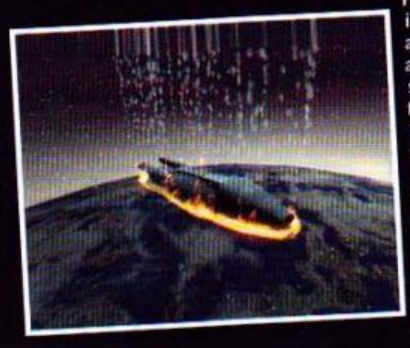
sta "ragionata" non troppo lunga, dato che il regista non si è fatto molti scrupoli nel mungere la "vacca spaziale" di SW fin quasi all'esaurimento. Accanto a tante operazioni esclusivamente commerciali, di cui fa parte anche il recentissimo La Guerra dei Cloni: Gli Eroi della Repubblica, lungo gli anni si sono avvicendate anche opere dai contenuti piuttosto interessanti: all'interno dell'universo introdotto dalla trilogia classica rientra ad esempio la saga action/FPS di Kyle Katarn, che purtroppo è andata peggiorando episodio dopo episodio, con una buona partenza nel cupo scenario di Dark Forces (1995) e una conclusione davvero poco convinta nella "Jedi Academy" di Raven Software (sempre all'interno della serie Jedi Knight, di cui fa parte anche il discreto Jedi Outcast). Non ci dimentichiamo, però, dello storico SW: Tie Fighter, da molti ritenuto il miglior space combat game degli anni '90: quest'ultimo, peraltro, sarebbe l'unico primato raggiunto dai titoli di SW a livello qualitativo, almeno fino agli inaspettati sviluppi arrivati con il nuovo millennio. Qualche fan, accecato dall'amore per qualsiasi gesto di George Lucas, potrebbe pensare che la svolta sia arrivata con l'uscita al cinema dei nuovi episodi, ma le cose non sono affatto andate così: i prequel su Guerra dei Cloni e Repubblica non sono riusciti ad accalappiare le nuove generazioni nemmeno in ambito videoludico, non tanto in termini commerciali quanto nella capacità di restare impressi nella memoria. Qualche eccezione c'è, per la verità, e prima ancora dei vari LEGO Star Wars vorrei ricordare l'isolato esempio di tactical-shooter fantascientifico Republic Commando, mentre titoli come SW Bounty Hunter e il tie ST: La Guerra dei Cloni non possono essere certo annoverati come esempi di qualità (entrambi usciti per console). A dire il vero, non sono stati memorabili nemmeno i tentativi di riportare in auge la trilogia originale, con l'eccezione dell'RTS SW: Empire at War (pur nella sua classicità), oppure gli esperimenti online per mescolare epoche e relative battaglie. I due SW:Battlefront di Pandemic si sono persi in un'indecisa politica multipiattaforma, limitando un'idea sulla carta fortissima, mentre Star Wars II Potere della Forza si è fermato sulla linea tracciata dalla professionalità degli sviluppatori, interni a LucasArts, rivelandosi un prodotto godibile ma non certo entusiasmante. Per non parlare del "disperso" (almeno, lo sono i suoi giocatori) MMOG Star Wars: Galaxies, vittima di una gestione dei contenuti a dir poco schizofrenica, con improvvise aperture all'action e tardivi ripensamenti: proprio in questo titolo, gli sviluppatori si sono trovati di fronte il problema derivato dalla presenza degli jedi, troppo potenti per essere inseriti coerentemente con quanto visto sullo schermo, e al contempo visibilmente "castrati" una volta applicate le opportune limitazioni sui poteri. In realtà, però, nel 2001 qualcuno aveva già trovato la strada maestra per uscire da questo "empasse della Forza": con l'intervento di Bioware tor-

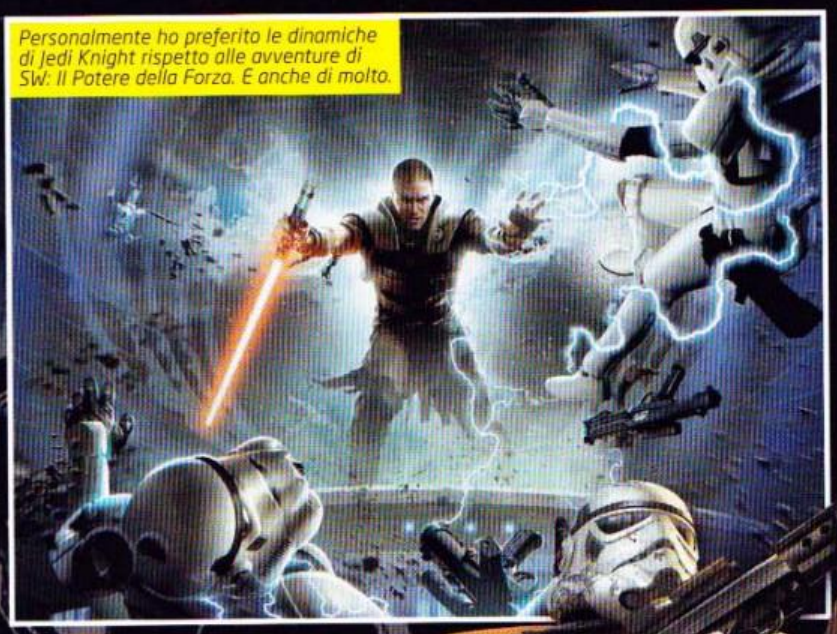
Star Wars Battlefront, una delle occasioni più gustose per portare fra noi le battaglie della saga, si è rivelato appena discreto.

NON POSSONO PASSARE INOSSERVATE LE PROFONDE RADICI "TREKKIANE" DELL'UNIVERSO CREATO DA BIOWARE PER I DUE CAPITOLI DI MASS EFFECT

SPACE-OPERETTE

Se scrivessimo nei paesi anglosassoni, dove sono nate le più importanti SO, questo titolo sarebbe da querela. In realtà, sono profondamente convinto che anche le serie "minori", comunque forti di milioni di appassionati, siano state altrettanto importanti per l'affermazione di questo genere fantascientifico. In alcuni casi, come in BattleStar Galactica, l'obiettivo era semplicemente quello di emulare gli esponenti di primo piano, salvo poi arrivare a proporre una serie di buona qualità: i produttori del primo BG, del 1978, furono addirittura citati per plagio dalla 20th Century Fox, proprio per aver "saccheggiato" le idee di Star Wars (accuse mai provate, comunque). Ai primi episodi è ispirato l'omonimo serial in onda dal 2004, con ben 4 stagioni all'attivo, e negli anni si sono succeduti diversi videogame ufficiali: alla prima "guerra delle console", combattuta tra Atari e Intellivision, risalgono alcuni semplici giochi arcade, mentre nel 2003 è uscito per PS2 e Xbox lo space combat game che porta il titolo della saga (da non confondersi con l'omonimo prodotto rilasciato per XBLA nel 2007, ispirato alla serie moderna). Più interessanti, però, sono le total conversion a tema BG, costruite dagli appassionati sulla base di mostri sacri come Freelancer e Homeworld 2. Completamente diversa, invece, è la storia produttiva di Stargate: ispirata a un film fantascientifico modesto ma visivamente affascinante, la serie televisiva ha saputo conquistarsi il cuore di innumerevoli fan, mischiando il fascino pseudo-storico di antiche civiltà aliene, tipico della pellicola, con le suggestioni delle più famose SO televisive. Nel mondo dei videogiochi, Stargate non ha avuto molta fortuna, almeno fino a questo momento: dopo il fallimento di un progetto nel 2005, intitolato "Stargate SG-1: The Alliance", sono ancora in sviluppo due prodotti, ormai ampiamente in ritardo, ovvero lo shooter online in terza persona "SG: Resistence" e il MMORPG "Stargate Worlds", ancora in fase di beta testing.





Personalmente ho preferito le dinamiche di Jedi Knight rispetto alle avventure di SW: Il Potere della Forza. È anche di molto.

ANCHE STAR TREK STA PER LANCIARSI NEGLI SPAZI SCONFINATI DEI MMOG, SFRUTTANDO LO SCENARIO "POLITICO" E TECNOLOGICO VISTO IN ESSERE CON LA NEXT GENERATION

In STV: Elite Force non potevano mancare i Borg, il cui nome è così famoso da essere ormai sinonimo di "condivisione".

niamo al concetto espresso all'inizio di questo paragrafo, visto che l'indiscutibile esperienza con gli RPG fantasy è servita allo studio anche nel contesto di Star Wars, insieme alla scelta di un'ambientazione maggiormente libera dai più rigidi dettami della saga. Ci riferiamo, ovviamente, al ciclo di RPG inaugurato nel 2001 con Knights of the Old Republic, che oggi si sta per concretizzare in uno dei MMORPG più attesi degli ultimi anni, di nuovo nelle mani di Bioware (KotOR 2, infatti, è di Obsidian Entertainment). Come sappiamo, dal punto di vista videoludico l'esperienza già maturata con la creatura di Lucas non è la sola fonte d'ispirazione per la struttura di SW: The Old Republic, perché nel corso degli anni il team è stato capace di aggiungere al suo clamoroso curriculum una Space-Opera assolutamente autonoma, attraverso le avventure del Comandante Shepard e della sua variopinta ciurma. Mass Effect che insegna a Star Wars? Beh, sapete, i tempi cambiano...

COMANDANTI E CAPITANI

Personalmente, ritengo che il primo Mass Effect non avesse molto a che fare con l'universo di Star Wars, al di là dei pub con gli alieni sballati. Non possono passare inosservate, invece, le profonde radici "trekkiane" dell'universo creato da Bioware: dall'atmosfera vissuta sul ponte della Normandy alla caratterizzazione dei membri dell'equipaggio, fino al taglio minimale delle divise, molti dettagli sembrano confermare questa tesi, insieme con lo stile militar-marinaresco condiviso da tutte le incarnazioni di Star Trek. Se vogliamo entrare ancora più nel dettaglio, inoltre, possiamo osservare una certa convergenza di tematiche "impegnate": il "nostro" Shepard si è confrontato con genocidi di massa e altre decisioni dalle forti connotazioni etiche, ma anche Kirk e compagni si sono trovati davanti ad argomenti rilevanti per la società, come l'integrazione fra le culture e il principio dell'autodeterminazione dei popoli (per la verità sarebbe "delle specie aliene", ma il concetto è lo stesso). Nel caso di Star Trek, in situazioni di questo tipo risulta chiara un'ispirazione di stampo "progressista", anche nelle serie più moderne, ma per un videogioco di ruolo una sola visione del mondo non sarebbe potuta bastare: Shepard può esplorare le galassie da ribelle, se lo preferisce, oppure macchiarsi di orrendi crimini di guerra, e in qualunque modo le sue azioni verranno avvallate dai dialoghi, in perfetto stile "bipartisan". Tra le assonanze, però, aggiungiamo il vizietto di farsela con le aliene, già mostrato da Kirk e condiviso dal giovane emulo, almeno nella mia versione del personaggio...
Anche la saga di Star Trek, come quella di Lucas, è stata oggetto di grande attenzione da parte dei videogame, con un numero inferiore di titoli ma con un livello qualitativo complessivamente buono: alcuni di questi prodotti sono derivati da validi board game strategici, come la serie ST: Starfleet, e questa predilezione per la tattica è stata manifestata anche dall'ottimo Bridge Commander, del 2002, sviluppato dagli autori di X-Wing e Tie Fighter, Totally Games. Apprezzabile, però, è risultata l'incursione nelle dinamiche degli sparatutto in soggettiva, attraverso i due Elite Force (praticamente uno "spin-off" delle serie Voyager e Next Generation, contemporanee nella linea temporale trekkiana), molto convenzionali ma al contempo robusti nell'impianto tecnico e nell'integrazione con l'universo originale. Come saprete, anche Star Trek sta per lanciarsi negli spazi sconfinati dei MMOG, con ST Online: in particolare, il gioco sfrutta lo scenario "politico" e tecnologico posto in essere nella "nuova generazione" guidata da Picard, con eventi di trent'anni posteriori alle vicende narrate nella serie. Non è ancora il momento per valutazioni definitive, ma di sicuro Cryptic Studios si è trovata di fronte a un bel po'

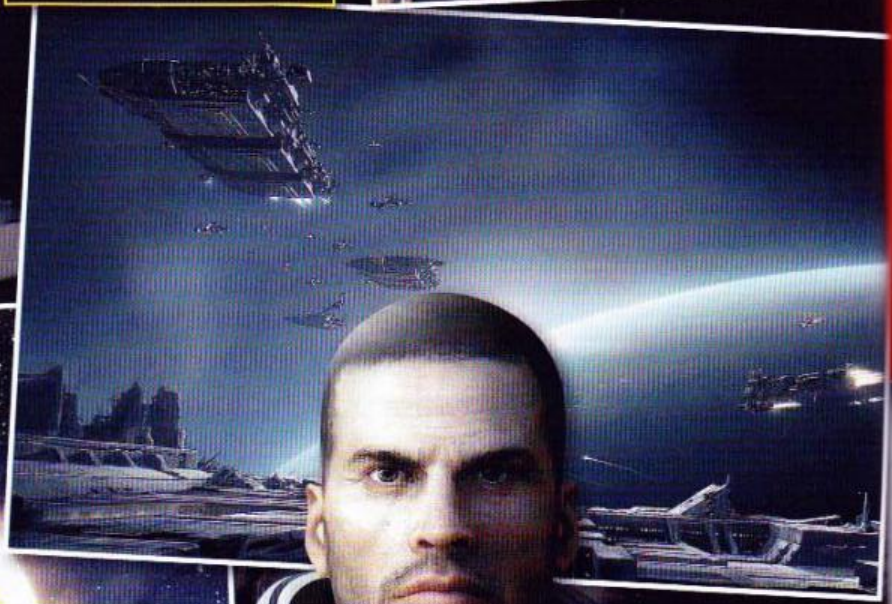
di lavoro, visto che la letteratura scritta intorno all'universo trekkiano è più specifica di quella elaborata per Star Wars. L'idioma usato dai Klingon, ad esempio, è oggetto di studio linguistico, mentre lo stesso non si può dire per gli squittii degli Ewok e per la fastidiosa calata di Jar Jar Binks...

EFFETTI MENO MASSIFICATI

Affrontare "corazzate" come Star Wars, Star Trek e Mass Effect in un singolo articolo, inevitabilmente significa ritrovarsi all'ultima pagina consci di aver lasciato indietro alcuni argomenti, magari di grande importanza. Prima di avviarci in chiusura, però, voglio evidenziare un altro punto importante: di fatto, tante "space-sim" rientrano di diritto nel genere trattato in questo dossier, e probabilmente possiedono un grado di originalità ancora più elevato dei giochi sopra descritti, almeno in termini squisitamente videoludici. Fin dagli anni '80, vascelli di ogni forma e dimensione sono partiti per esplorare universi con diverse ispirazioni fantascientifiche, dall'indimenticabile Elite alle complessissime dinamiche moderne di X3: Reunion, passando per una miriade di titoli dalle caratteristiche più o meno elaborate. Addirittura, se preferite essere gli unici artefici del vostro destino, insieme a migliaia di altri utenti, il MMORPG EVE Online permette di fare proprio questo, visto che persino gli equilibri politici ed economici sono determinati dalle azioni dei giocatori nell'universo persistente. Le space-sim non arrivano all'estrema caratterizzazione dei personaggi di un canonico RPG, ma al contempo possono presentare informazioni dettagliate al pari solo di un'opera letteraria, cosa che il cinema ad esempio non può fare, nemmeno in dieci film. Il nostro auspicio finale è che venga presto colmata la distanza che ancora divide, per così dire, la Terra dalle stelle: non è facile unire il gameplay di un action RPG, con combattimenti sul suolo di un pianeta, alle dinamiche d'esplorazione di una space-sim, persi nelle profondità dello spazio, soprattutto a causa della complessità tecnica di un simile progetto. Ci hanno già provato, come i più attenti di voi sapranno, ma senza la giusta forza produttiva si tratta di una guerra (intergalattica) persa. Ma noi siamo pazienti, vero? ■

Bridge Commander è ancora uno dei migliori titoli realizzati su Star Trek. Al timone dello sviluppo, d'altronde, c'era gente piuttosto in gamba...

LE SPACE-SIM NON ARRIVANO ALL'ESTREMA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI DI UN CANONICO RPG, MA POSSONO PRESENTARE INFORMAZIONI AL PARI SOLO DI UN'OPERA LETTERARIA



Pagina mancante

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

ABBANDONATE LA NAVE!

Comprare un videogioco, anche molti mesi dopo la sua uscita, è un po' come imbarcarsi su una nave per il suo viaggio inaugurale. Siamo sicuri che arriverà a destinazione?

Una delle rubriche più caratteristiche di The Games Machine è sicuramente il TGM After: due pagine in cui si prendono in esame i videogiochi pubblicati nel corso dei dodici mesi precedenti, questo per verificare se hanno goduto di un supporto post vendita che ne ha migliorato o peggiorato le caratteristiche di base. Si tratta di una sorta di guida all'acquisto a scoppio ritardato, che prosegue là dove si era fermata la valutazione espressa in sede di recensione. Capire come si evolverà la vita commerciale dei videogiochi studiati per offrire ai loro acquirenti un numero di ore di divertimento molto elevato non è mai facile, soprattutto se pensiamo al fatto che vari generi richiedono diverse considerazioni in relazione al tipo di supporto ricevuto dai loro sviluppatori, all'accoglienza del pubblico e alle qualità intrinseche del loro gameplay. L'apprezzamento ricevuto negli ultimi quattro anni di vita di questa rubrica ci ha confermato l'interesse di buona parte dei nostri lettori nei confronti di una valutazione a posteriori, soprattutto se capace di aiutarli nella scelta anche a distanza di mesi o anni dalla pubblicazione del gioco. Si tratta di una conferma piuttosto evidente di come buona parte del pubblico sia immune dalla sindrome da acquisto d'impulso che ca-

CAPIRE COME SI EVOLVERÀ LA VITA COMMERCIALE DI QUEI VIDEOGIOCHI CHE NASCONO PER OFFRIRE AI LORO ACQUIRENTI UN NUMERO DI ORE DI DIVERTIMENTO MOLTO ELEVATO NON È MAI FACILE

Eve Online è uno dei migliori esempi di come uno sviluppatore di piccole dimensioni può rientrare dei costi e continuare a espandere la base di giocatori con l'arrivo di nuovi contenuti.

World of Warcraft è ancora il Re dei MMORPG, ma l'impressione è che la sua (lenta) parabola discendente stia per iniziare. Chi prenderà il suo posto?

Hellgate London...

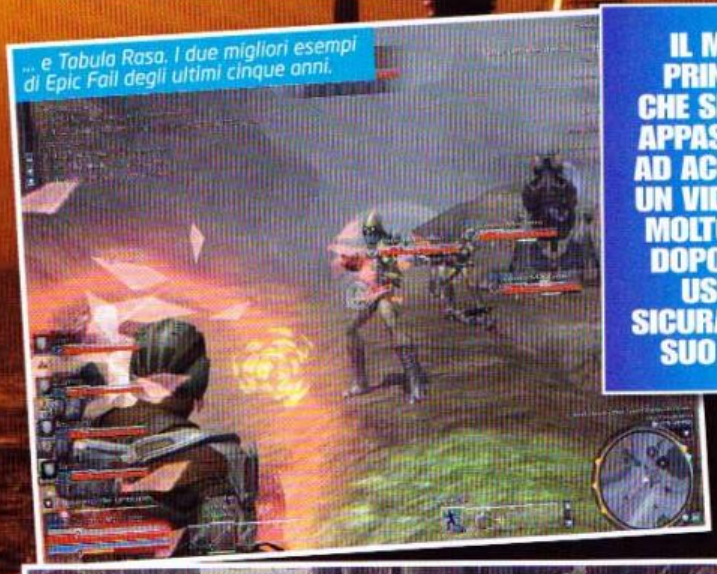
ratterizza i videogiochi di maggiore richiamo; l'esperienza accumulata nel valutare tutti i generi che nascono per restare molto tempo sugli scaffali dei negozi ci ha spinto a maturare tutta una serie di considerazioni aggiuntive che, normalmente, non possono trovare spazio nel TGM After che scriviamo ogni mese: il tutto partendo da una considerazione di fondo imprescindibile.

AL VARCO

Il motivo principe che spinge un appassionato all'acquisto molto tempo dopo il "day one" è sicuramente il prezzo, che condiziona ampiamente i numeri del venduto durante le sue prime settimane di vita. In genere, il grosso delle vendite di un videogioco di alto livello si concentrano nel momento in cui il publisher decide di effettuare un taglio: in pratica quando si passa dal prezzo pieno alla fascia midprice. In genere, questo tipo di operazione commerciale si verifica nel momento in cui si esaurisce la spinta dell'hype in seguito all'attività pubblicitaria e all'interesse della stampa specializzata. Il crescente successo del Digital Delivery, inoltre, ha contribuito in modo determinante a velocizzare le vendite dei giochi in grado di appoggiarsi a un multiplayer di un certo valore o di quei titoli nati espressamente per essere utilizzati online. Tutte le considerazioni che faremo nel seguito di questo articolo sono quindi condizionate dalla fascia di prezzo in cui viene inserito durante il corso della sua vita commerciale: difficilmente il pubblico che manca l'appuntamento con un titolo a prezzo pieno sarà disposto a spendere la stessa cifra anche parecchi mesi dopo, a prescindere dal successo iniziale in termini di vendite, dalla solidità della community e dalla presenza di eventuali contenuti aggiuntivi.

IL MURO DI GOMMA

La volontà di uno sviluppatore (ma alla fine della fiera si parla dei publisher che foraggiano il supporto postvendita) di supportare con continuità il proprio prodotto nel tempo è facilmente verificabile e dipende dalla presenza dei forum ufficiali e dal rapporto che si viene a creare con il pubblico. Negli ultimi anni è sempre meno infrequente notare il fiorire di blog tenuti dai capiprogetto per aggiornare il pubblico sugli ultimi sviluppi della lavorazione e sulla direzione in cui andranno i nuovi contenuti. Proprio questo fenomeno, completamente slegato dalle meccaniche dell'hype, è una delle più importanti novità sul fronte della comunicazione ludica in questi ultimi anni. Finalmente è possibile scavalcare il muro di omertà che il reparto marketing di molte aziende in passato ha costruito e imbastire un dialogo onesto con i propri clienti. L'utenza PC in particolare ha dimostrato in più di un'occasione di saper aspettare la pubblicazione di patch per i prodotti di maggiore qualità, premiando la fiducia riposta con supporto mod e creazione di eventi multiplayer che rappresentano un valore aggiunto in grado di fare la differenza sul lungo periodo.

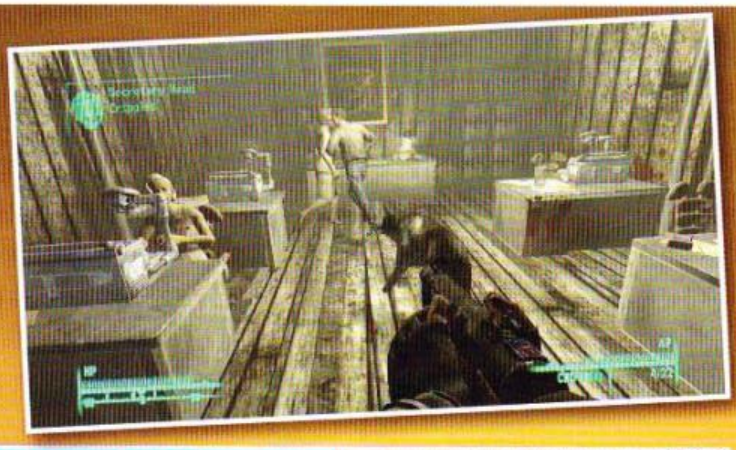

... e Tabula Rasa. I due migliori esempi di Epic Fail degli ultimi cinque anni.

IL MOTIVO PRINCIPALE CHE SPINGE UN APPASSIONATO AD ACQUISTARE UN VIDEOGIOCO MOLTO TEMPO DOPO LA SUA USCITA È SICURAMENTE IL SUO PREZZO

Unreal Tournament III: gioco o showcase per il proprio motore grafico?

Age of Conan è la prova di come, con tanto mestiere e onestà verso i propri clienti, sia possibile cambiare la rotta di una nave lanciata a tutta velocità verso il suo iceberg.

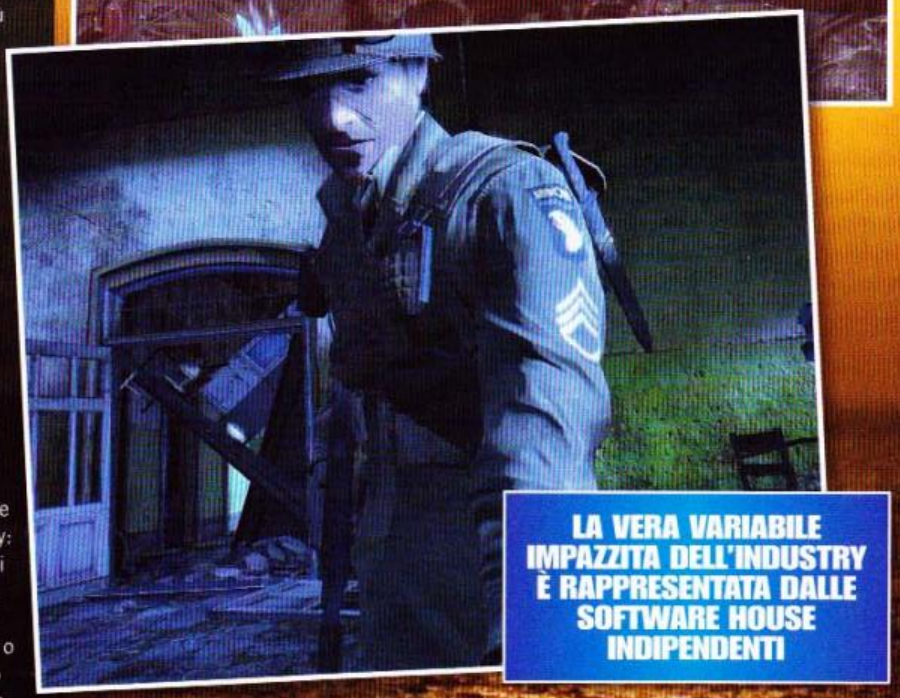
Un assedio in Warhammer Online: non è mai un buon segno quando l'ideatore del gioco, veterano dell'industria, viene gentilmente accompagnato alla porta.



Dieci anni fa buona parte del successo di Starcraft era dovuto all'infrastruttura di Battle.net, ormai copiata da decine di concorrenti. Cosa ci possiamo aspettare da Battle.net 2?

QUALITÀ, COSTANTE, NEL TEMPO

Le considerazioni appena fatte sul valore monetario di un gioco si agganciano piuttosto chiaramente alle politiche commerciali dei più importanti publisher, in particolar modo quando viene opzionata la progettazione di un videogioco dalla lunga vita commerciale. In questo senso, gli ultimi cinque anni hanno confermato il pedigree di molti publisher e il modo in cui hanno cercato di valorizzarne l'appetibilità a lungo termine. Oltre alle considerazioni di natura puramente azionaria, il recente connubio tra Activision e Blizzard ha riunito due tra gli attori più importanti di questo mercato che da sempre fanno della qualità a lungo termine uno dei loro fiori all'occhiello; non è un caso che il MMO e lo sparatutto più giocato presenti sul mercato (World of Warcraft e la serie Call of Duty) portino il loro marchio. Non è nemmeno un caso che proprio questi prodotti siano rimasti a lungo sugli scaffali con un cartellino del prezzo molto poco amico. Un discorso leggermente diverso si può fare per Electronic Arts: se in passato la casa americana puntava sul numero di uscite e non sulla loro qualità, le recenti parole di Riccitiello (in concomitanza con una serie di riduzioni di personale) hanno confermato il cambio di rotta degli ultimi dodici mesi. A sfavore di EA, pesa la serialità dei titoli di punta, in particolare gli sportivi che da anni tengono in piedi il suo bilancio: anche se si tratta di prodotti di alto livello, la volontà precisa di pubblicare un titolo all'anno rende molte voci del suo catalogo "a scadenza". Chi non si è mai distinta nel mercato dell'online è sicuramente Ubisoft. Non solo la casa francese non è mai riuscita a imporre all'attenzione un titolo multiplayer di livello assoluto, ma è palese da tempo la sua diffidenza nei confronti delle community: gli sparatutto marchiati Tom Clancy non sono mai riusciti realmente a sfondare sulle linee ADSL di tutto il mondo, per non parlare dell'inesistente supporto che spesso viene fornito agli appassionati sul fronte dei server dedicati o del modding. Anche Codemasters rientrava a pieno titolo nel girone dei "cattivi", in virtù di scelte spesso molto poco multiplayer friendly adottate in passato; solo grazie ai recenti giochi di guida e sparatutto è ritornata sulla retta via. La vera variabile impazzita dell'industry è rappresentata dalle software house indipendenti che, in vari modi, riescono a distinguersi per il supporto dato ai propri prodotti, e per l'apertura mentale con cui si approcciano al modding, vero grimaldello con cui spesso si fa reclutamento per ingrossare le fila dei propri impiegati. Per citare un esempio presente in questo stesso numero di TGM, degno di nota nel corso di questi ultimi anni è stato il comportamento di GSC Game World: gli autori della serie S.T.A.L.K.E.R. hanno risollevato le sorti del loro prodotto proprio grazie all'ottimo rapporto con la comunità dei suoi



LA VERA VARIABILE IMPAZZITA DELL'INDUSTRY È RAPPRESENTATA DALLE SOFTWARE HOUSE INDIPENDENTI

SANTA PAZIENZA

Il modding è una discriminante importante nell'acquisto: la possibilità di accedere a livelli extra, modalità inedite o persino una storia completa tutta nuova è sicuramente un forte incentivo all'acquisto. Anche se la community, specialmente in occasione di serie molto giocate (Half-Life 2, Unreal Tournament 3, ArmA, S.T.A.L.K.E.R. solo per citarne alcuni) gode di ottima fama sul fronte della produttività artigianale, è meglio non riporre troppe aspettative per l'arrivo di mod a breve termine, dando per scontato il presupposto che la qualità varierà notevolmente da un mod all'altro. Per quanto gli sviluppatori siano ben disposti a supportare i fan con kit di sviluppo e documentazione ufficiale, difficilmente i contenuti artigianali di qualità arrivano sugli hard disk prima di un anno, un lasso di tempo destinato ad allungarsi considerevolmente se il motore grafico non è tra i più diffusi. Vale la pena aspettare quindi? Dipende dal vostro grado di attrazione per un prodotto e dalla vostra immunità all'hype, che nei mesi successivi inizierà a martellarvi dicendo che il gioco della concorrenza è meglio di quello che state lasciando decantare sugli scaffali...

QUELLO DEI MMO È UN GENERE CHE DÀ IL MEGLIO DI SÉ PARECCHIO TEMPO DOPO LA DATA DI LANCIO

Quake Live: un browser game gratuito ma anche completamente blindato. Il suo successo è tuttavia dovuto proprio alla comunità che grazie ai mod ha tenuto in piedi la curva per oltre dieci anni

Call of Duty da sempre è stato il simbolo della fedeltà di molti appassionati, disposti a passare da un gioco all'altro della serie con puntualità: tuttavia...

... il cambio di rotta di Activision nella gestione delle lobby multiplayer di Modern Warfare 2 non è passato inosservato.

Lascia andare il drone

forum. Questo non soltanto sul fronte della rilevazione dei bug, ma anche per quanto riguarda la produzione di nuovi mod. Anche se l'era di internet è coincisa con la spersonalizzazione del rapporto diretto tra venditore e acquirente, non occorre essere degli esperti di mercato per riconoscere l'attitudine di determinati publisher nei confronti del delicato rapporto tra longevità e qualità del prodotto. Le sorprese, tuttavia, possono essere sempre dietro l'angolo...

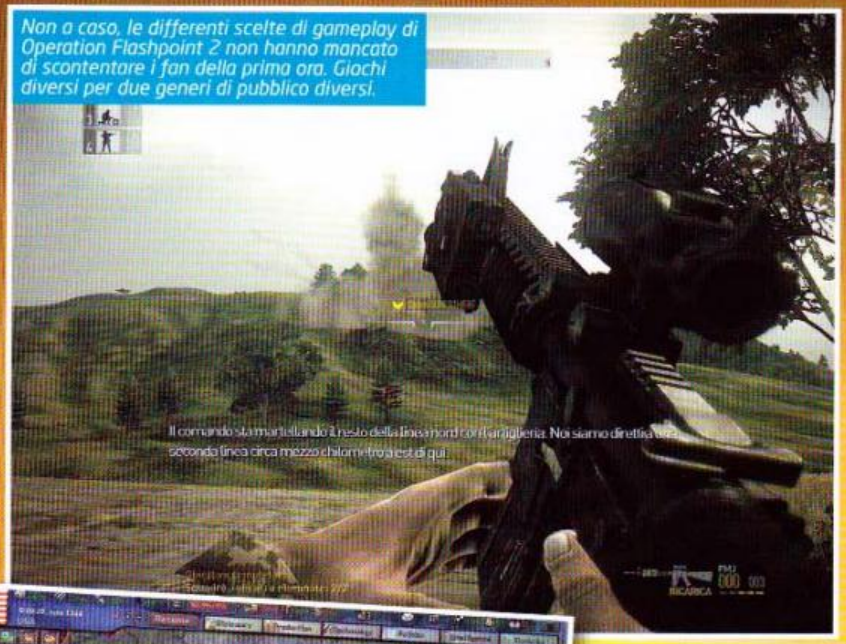
QUESTIONE DI REPUTAZIONE

Dopo questa serie di considerazioni preliminari, proviamo a scendere maggiormente nel dettaglio andando a esaminare i generi di videogiochi che durante il decennio appena trascorso hanno caratterizzato la corsa all'oro del multiplayer. Per numeri, fatturato e impatto culturale, i MMO si trovano in cima alla catena alimentare per come, in alcuni casi, sono riusciti a cannibalizzare il mercato. Si tratta di una rivoluzione che affonda le sue radici nel progresso derivante dalla diffusione di internet, che ha portato alla creazione di un genere ormai affermato. Se le potenzialità dei guadagni sono elevatissime, si tratta anche del settore in cui il rischio di perdita è da sempre elevato, considerati i costi necessari al mantenimento dell'infrastruttura, al controllo della popolazione abbonata e alla realizzazione di nuovi contenuti in grado di fidelizzare il maggior numero possibile di utenti. Una sfida molto ardua in quanto la giustificazione del pagamento di un canone mensile dipende da una qualità elevatissima del gioco di base, da un servizio ineccepibile e dalla presenza di una comunità talmente vasta da non far mancare il divertimento a chiunque si connetta ai server di gioco durante qualsiasi ora del giorno e della notte. Proprio la complessità strutturale di questi titoli ci ha spinto, negli ultimi mesi, a dilazionare la loro analisi in un numero maggiore di TGM After, dal cui confronto è possibile trarre una serie di interessanti considerazioni che illustriamo nel box che trovate in questa stessa pagina. Dando uno sguardo d'insieme al genere dopo un'evoluzione ormai decennale, ci si rende facilmente conto di come i MMO siano la categoria di titoli per eccellenza che danno il meglio di sé parecchio tempo dopo la data di lancio: per i giochi di ruolo massivi di alto livello occorrono almeno sei mesi di tempo (ma spesso si arriva anche a un anno) per risolvere tutti i bug tipici di prodotti così complessi, cui deve per forza aggiungersi l'arrivo di nuovi contenuti volti a fidelizzare il pubblico più affezionato. Per quanto vasto possa essere il mondo di gioco e impegnative le sfide che attendono gli utenti singoli o i party, riuscire a realizzare gioco che riesca a mantenersi sempre fresco senza scadere nel grind più sfrenato è un'impresa capace di mettere a dura prova le capacità produttive dei migliori svilup-

patori al mondo che, l'esperienza c'insegna, non sempre riescono a essere sul pezzo per evitare i malumori della community. Il rischio aumenta esponenzialmente nel momento in cui si decide di cambiare direzione per quanto riguarda il bilanciamento, in particolare quando ci si accorge che il PvP è troppo sbilanciato a favore di alcune classi a discapito di altre. Le guerre che si verificano periodicamente sui forum a causa di cambiamenti che vanificano il lavoro di crescita svolto per il proprio personaggio sono uno degli effetti collaterali più frequenti. Non di rado simili situazioni sono in grado di incendiare le community più attive e cambiare, nella maggior parte dei casi in peggio, la reputazione di un prodotto faticosamente costruita in anni di sviluppo.

AUTOCONCORRENZA

Oltre agli RPG massivi, l'altra categoria di videogiochi che ospitiamo più assiduamente fra le pagine del TGM After sono - ovviamente - gli sparatutto in tre dimensioni: fatti salvi rari casi in cui è presente solo la componente single player, praticamente ogni videogioco pubblicato al giorno d'oggi in cui è possibile imbracciare un'arma mette in mostra una sezione multigiocatore in cui è possibile dedicarsi, in diverse modalità, alla caccia ad amici, parenti e sconosciuti. Anche in questo caso il percorso più frequentemente seguito mira a rendere il proprio videogioco appetibile sulla lunga distanza attraverso una serie di passaggi obbligati. Si comincia con il risolvere le problematiche più classiche dell'immediato postvendita tramite la consueta pubblicazione di patch cumulative e qualche contenuto extra a titolo di bonus. Negli ultimi anni, con il crescere della concorrenza e della qualità degli FPS più giocati, si è diffusa anche la moda di pubblicare una serie di contenuti aggiuntivi sotto forma di mini patch a pagamento, i cosiddetti "DLC". A giudicare dalla diffusione del fenomeno, l'idea di realizzare nuovi contenuti aggiuntivi ufficiali sta riscuotendo un discreto successo; è chiaro comunque che si tratta di una strategia



Non a caso, le differenti scelte di gameplay di Operation Flashpoint 2 non hanno mancato di scontentare i fan della prima ora. Giochi diversi per due generi di pubblico diversi.

PUBBLICARE UN SDK E RELATIVA MANUALISTICA È SICURAMENTE UNA MOSSA AZZECCATA IN TERMINI DI PUBBLICHE RELAZIONI E DI SUPPORTO A LUNGO TERMINE

La serie Command & Conquer è una delle più moddate, soprattutto negli ultimi tempi. Un cambio di rotta piuttosto inaspettato ma molto apprezzato da parte di Electronic Arts.

IL RE CERCA UN EREDE

In linea di massima, la situazione attuale vede il mercato dei MMORPG come il più remunerativo tra i generi PC a "lunga conservazione" e World of Warcraft ricopre ancora una posizione di netto predominio, anche se buona parte dei suoi appassionati storici stanno lentamente iniziando a mollare il colpo dopo parecchi anni di militanza tra le file di Alleanza e Orda. La lungimiranza di Blizzard nel proporre il suo titolo di punta anche sui mercati asiatici, Cina in particolare, gli ha permesso di continuare la corsa verso nuovi traguardi in termini di utenti abbonati: l'impressione generale, tuttavia, è che il successo degli ultimi cinque anni sarà molto difficile da replicare nel quinquennio che ci aspetta. Sotto al Re, in ogni caso destinato a rimanere tale ancora per parecchio, sgomitano una pletora di prodotti del futuro più o meno garantito: oltre al redivivo Age of Conan e all'incerto Warhammer Online, degno di nota è Eve Online con la sua solidissima nicchia e Aion, il migliore tra i MMO sfornati durante la scorsa stagione prenatalizia. Il futuro non pare altrettanto roseo per i titoli che abbiamo lasciato fuori da questa lista (Lord of The Rings Online, Vanguard, Champions Online, City of Heroes) visto che il 2010 dovrebbe essere foriero di altri prodotti in grado di portar una ventata d'aria fresca nel mercato; il più importante è sicuramente Star Wars: The Old Republic di Bioware, ma anche Star Trek Online potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.

S.T.A.L.K.E.R. è la perfetta dimostrazione di come il multiplayer non sia necessario per creare una "fanbase" accanita.

SU UN PIATTO D'ARGENTO

Il confronto a cui abbiamo accennato nel testo in merito all'evoluzione dei due più importanti MMO del 2008 (Age of Conan e Warhammer Online), può essere considerato un caso emblematico a tutti gli effetti. Questi due MMO sono stati accomunati da vicende parallele: una buona fase iniziale cui è seguito un declino improvviso in seguito alla mancanza di contenuti per giocatori di alto livello. In entrambi i casi, la testa del responsabile dello sviluppo è finita su un piatto d'argento di fronte al consiglio di amministrazione di Funcom ed EA. Proprio il confronto dell'opera svolta dai sostituiti è lo specchio fedele di quello che un publisher dovrebbe (o non dovrebbe) fare nel momento in cui la squadra è in crisi di risultati e si decide di cambiare allenatore. AoC è stato modificato nei suoi aspetti più carenti e arricchito di nuovi contenuti, aprendo un confronto costruttivo con il pubblico pagante. Warhammer Online non ha saputo innovarsi e, cosa ancora più grave, mettere mano ai suoi difetti più importanti con relativa diminuzione del supporto al suo sviluppo in termini di investimento e prospettive future. Il risultato? Numeri della community in picchiata e dirottamento delle risorse verso la realizzazione di Star Wars: The Old Republic. Con premesse del genere, ve la sentireste di rischiare i vostri denari nella creazione di un nuovo personaggio?

LICENZIAMENTI O CAMBI NELLO STAFF SONO QUASI SEMPRE FONTE DI SVENTURA A BREVE TERMINE

commerciale praticabile soltanto nei casi di videogiochi tripla A capaci di garantire un ritorno di copie vendute notevole, che metta al riparo da qualsiasi sorpresa a livello di costi di sviluppo. Si tratta di una tendenza in rotta di collisione con la libertà concessa alle community da parte di molte software house indipendenti sul fronte del modding e il motivo principale dietro l'atteggiamento di molti publisher che tradizionalmente scelgono di non supportare la creazione di contenuti non originali. Pubblicare l'SDK e relativa manualistica è sicuramente una mossa azzeccata in termini di pubbliche relazioni e di supporto a lungo termine, ma è chiaro che nel momento in cui il mercato viene inondato da mod e total conversion di varia qualità il valore commerciale dei DLC originali diminuisce drasticamente. Le stesse considerazioni si possono fare anche per i giochi di strategia da sempre considerati come uno dei generi ad appannaggio dell'utenza PC, anche se, negli ultimi anni la frequenza delle uscite è drasticamente diminuita a causa dell'eccessivo affollamento che ha caratterizzato la fine degli anni '90 e l'inizio dello scorso decennio.

LA NAVE CHE AFFONDA

Da questa serie di considerazioni, unite a quelle che trovate nei box sparsi in queste pagine, è possibile cercare di rispondere a una delle domande più classiche che un giocatore avveduto si pone al momento dell'acquisto: come si può evitare di imbarcarsi sulla nave che affonda? Acquistare un videogioco moderno studiato per avere una vita online non equivale alla certezza matematica di un supporto esteso nel tempo da parte del publisher. Nel caso non abbiate nessuna voglia di attendere il nostro TGM After le cose da tenere d'occhio prima di procedere all'acquisto sono parecchie: si va da uno studio molto attento dei forum ufficiali (dimensione della comunità, umore generale) alla cronologia del supporto in relazione a patch e nuovi contenuti giunti sul mercato (sia quelli usciti che quelli pianificati per i mesi successivi), fino allo stato di salute della software house che ha realizzato il gioco. Licenziamenti o cambi nello staff sono quasi sempre fonte di sventura a breve termine. Non sempre, tuttavia, i flame presenti sulle board ufficiali sono un effettivo indicatore della qualità di un prodotto, soprattutto se il team di sviluppo mantiene un atteggiamento comunicativo e costruttivo in concomitanza con l'arrivo di continui aggiornamenti sia a livello tecnico sia a livello di gameplay. Occhio lungo e il giusto acume nel filtrare le informazioni raccolte si sviluppano solo con il tempo e l'esperienza: se qualche volta si prende una cantonata, pazienza. Per una volta potrebbe essere anche bello essere gli ultimi a uscire spegnendo la luce e chiudendo la porta. ■

A cura di: Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

▶ Software house: Rebellion ▶ Publisher: SEGA
▶ Distributore: Halifax ▶ USCITA: Imminente

ALIENS VS PREDATOR

Dopo un'attesa che a molti è parsa quasi eterna, il nuovo Aliens Vs Predator prepara lo sbarco sui nostri personal computer. Il titolo sviluppato dai Rebellion, già autori del gioco originale, datato 1999, rimettono nello stesso calderone marine, alieni e predatori, ambientando il tutto nei pressi della maledetta colonia Freya's Prospect. Il gioco dà modo di vivere tre avventure distinte, una per ogni razza presente. Gli umani saranno rappresentati dal soldato Hal Edison, che dovrà fare il possibile per portare a casa la pellaccia facendo esplodere la testa a quanti più alieni possibile. Il nostro eroe avrà a disposizione un arsenale di tutto rispetto, anche se l'associazione d'idee che vuole un alieno morto per ogni proiettile sparato non è propriamente verificabile in ogni situazione. Perché bisogna sempre avere il tempo di spararagli, all'alieno, che è veloce e letale come mai prima d'ora. Gli schifosi e melmosi esseri verdi (che poi, sono davvero verdi? Mai riuscito a fissarne davvero uno, per poterlo capire) potranno contare su una nuova visuale, caratterizzata da un hud veramente ridotto ai minimi termini che avrà un indicatore di "direzione" per mostrare sempre chiaramente al giocatore dove si trova il suolo. Il sistema di controllo è stato ben studiato e permette di muoversi davvero alla velocità della luce per le strette aperture e per gli angusti cunicoli che caratterizzano parte dell'area di gioco. Chiude la lista degli attori protagonisti il temibile Predator, uno che non ha proprio bisogno di mandarle a dire, le cose. Agile, veloce, armato fino ai denti, questo soggetto preferisce comunque il combattimento corpo a corpo. Solo che il suo, di corpo, pare più simile a un armadio a sei ante. Per poter mettere le mani sulla versione finale di Aliens Vs. Predator c'è da pazientare ancora poco. Molto poco. Cominciate a tremare.

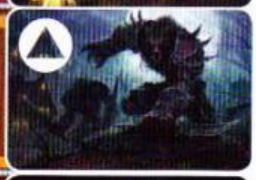
ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **DIABLO III**
BLIZZARD PRONTA A STRAVOLGERE SE STESSA

2 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
IL MONDO, PER COME LO CONOSCIAMO, SI PREPARA A ESPLODERE!



3 **COMMAND & CONQUER 4**
UN NUOVO, ATTESISSIMO CAPITOLO PER UNA DELLE SAGHE PIÙ LONGEVE DI SEMPRE.

4 **RAGE**
DAI CREATORI DI DOOM, UN FPS CHE NON FARÀ SCONTI!

5 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE

6 **ALIEN VS. PREDATOR**
ALIEN, PREDATO E MARINE. CHI VINCERÀ?

7 **BATMAN ARKHAM ASYLUM 2**
JOKER LANCIA UNA NUOVA SFIDA ALL'UOMO PIPISTRELLO!

8 **SPEC OPS: THE LINE**
2K ALL'ASSALTO DI DUBAI!

9 **BIOSHOCK 2**
SI TORNA A RAPTURE, E QUESTA VOLTA NON DA SOLI!

10 **SPLIT/SECOND**
UN GIOCO DI CORSE A CUI PIACE FARE IL "CINEMA"!

LISTA DELLA SPESA

Bioshock 2	09 Febbraio	2K Games
Bioshock 2 Special Edition	09 Febbraio	2K Games
Runaway: A Twist of Fate	1 Marzo	Focus Home
Battlefield Bad Company 2 Limited Edition	5 Marzo	EA Games
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	19 Marzo	EA Games
Supreme Commander 2	19 Marzo	Square Enix
Prison Break	Marzo	Deep Silver
X Collector's Box	Marzo	Deep Silver
Assassin's Creed 2	Marzo	Ubisoft
Casebook Ep. 3	Primo Quarto 2010	Adventure Production
Le avventure di Susan Anderson	Primo Quarto 2010	Adventure Production
Splinter Cell Conviction	Primo Quarto 2010	Ubisoft
Front Mission Evolved	Maggio	Square Enix
Blood Bowl Undead	Giugno	Focus Home
Pro Cycling Manager 2010	Giugno	Focus Home
Ghost Recon	Sec. Quarto 2010	Ubisoft
I Am Alive	Sec. Quarto 2010	Ubisoft
Blood Bowl Legendary Edition	Settembre	Focus Home
Metal Gear Solid Rising	Settembre	Konami
Halloween Night	Novembre	Focus Home
The Testament of Sherlock Holmes	Novembre	Focus Home
Alan Wake	2010	Remedy
Deus Ex 3	2010	Eidos
Final Fantasy XIII	2010	Square Enix
Mafia II	2010	2K Games
Max Payne 3	2010	Rockstar
Mozart	2010	microApp/BLE

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
6 - TONY HAWK'S PRO SKATER 4	TGM 177	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
6 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93

IL NUMERO DEI SEGUITI

Il numero che avete tra le mani, e che girate e sfogliate già da un po', è veramente strapieno di cose interessanti, sia sotto il punto di vista delle recensioni sia per ciò che concerne le anteprime. Cominciamo quindi veloci la disamina dei contenuti che vi attendono di qui a qualche pagina, che lo spazio è tiranno. La prima preview su cui è bene posare gli occhietti è quella riservata a uno dei due titoli di copertina che "vestono" questo numero 257. **Crysis 2**, dopo averci tenuto con il fiato sospeso per diversi mesi grazie a un semplice logo e a tante promesse, si mostra in maniera esaustiva per la prima volta a una ristretta cerchia di giornalisti specializzati, e noi, in esclusiva per l'Italia, non potevamo davvero mancare. Il buon Nikazzi è quindi volato in quel di Francoforte per scoprire le potenzialità del nuovo **cryENGINE 3** e per entrare nel vivo del prossimo titolo di Crytek: in entrambi i casi, c'è di che rallegrarsi, consapevoli che probabilmente gli errori del passato non verranno ripetuti in questa occasione. Se il primo Crysis poteva infatti considerarsi – a ragione – uno dei titoli più esosi in termini di hardware richiesto per girare decentemente, pare che con questo seguito le cose cambieranno, per la gioia di chi ha voglia di uno sparatutto urbano eccezionale sotto il profilo grafico. Ma le anteprime non si esauriscono certo con il titolo di EA, anzi: gli amanti degli sparatutto apprezzeranno anche l'anteprima di **Spec Ops – The Line**, vergata dalla sapiente penna di TMB, o l'esclusivo reportage che mostra, per la prima volta, quale sarà il volto di **Fallout: New Vegas**, un nuovo capitolo che sposta la serie sull'altra costa degli Stati Uniti. Per la rubrica "piccoli centauri crescono", invece, abbiamo la succosa anteprima di **SBK X**, che vede protagonista il nostro (alpha) centauro Raffo. Per quanto riguarda le recensioni, su tutte spicca quella di **Bioshock 2**, alla quale abbiamo dedicato 6 pagine dense di informazioni. Il titolo di 2K è riuscito a convincerci sotto molti punti di vista, e rimane uno degli acquisti obbligati di questo mese (tra l'altro, arriva nei negozi insieme a noi: il 9 di Febbraio). Ma se **Bioshock 2** se lo aspettavano più o meno tutti, **The Void** è arrivato come un fulmine a ciel sereno. È un titolo difficile, che probabilmente qualcuno non capirà, ma merita i soldi che chiedono gli sviluppatori, come vi racconterà Mario "Second Variety" Baccigalupi a breve. Infine, chiudiamo questa parziale rassegna parlando del prossimo capito di STALKER, Call of Prypiat, che trovate recensito a pagina 64. GSC continua a spremere lo stesso motore, che probabilmente fa sembrare il tutto un po' più vecchio del dovuto, eppure riesce ancora a sfornare storie che è piacevole ascoltare. Insomma, di carne al fuoco, come al solito, ce n'è davvero parecchia...

Buona lettura,

Davide "ToSo" Tosini
(iltoso@sprea.it)

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Mentre uscire dal tunnel di Bejeweled Blitz diventa sempre più complicato, prepara il fucile, le pinne e gli occhiali per rituffarsi in Rapture. In single player.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Tra sgommate e impennate, ha trovato il tempo per dilettarsi con Vancouver 2010 e con l'anteprima di un'attesissima avventura grafica.

MIRKO "TMB" MARANGON

2.490.399.493: non è il suo codice fiscale, né l'estratto conto bancario. È il numero di granelli di sabbia che ha trovato in giro per casa dopo aver scritto la preview di Spec Ops – The Line.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Deve aver fatto un giro a Hogwarts, visto che la mano che si era spaccato ora è come nuova, e gli ha permesso di confezionare un numero davvero bello da vedere. Insostituibile.

IVAN "KIKKO" CONTE

Essendo sempre un passo indietro rispetto agli altri, come scritto da lui stesso nel Backstage di questo mese, si è perso sul diamante di 2K. Un incubo.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Si è fatto una bella vacanza a Vancouver, ma continua ad avere una sfortuna incredibile con i voli. Bloccato a Francoforte, ha chiesto la cittadinanza tedesca. Rifiutata.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

SVILUPPATORE: Crytek - **PUBLISHER:** Electronic Arts
DISTRIBUTORE: Electronic Arts - **USCITA:** N.D. - **SITO:** www.ea.com/games/crysis-2

Crysis 2

Ci sono solo due motivi per intraprendere un viaggio ai primi di Gennaio, in piena tormenta di neve, in quel di Francoforte: un'innata voglia di spingere il sadomasochismo a livelli mai raggiunti prima o la possibilità, più unica che rara, di visionare in anteprima i lavori di Crysis 2.

Commento

Crysis 2 ha tutte le carte in regola per limare i difetti del primo capitolo sotto ogni punto di vista, a partire dal gioco vero e proprio per arrivare al lato tecnico. Crytek pare avere infatti imparato la lezione, visto che, come abbiamo potuto vedere con i nostri occhi, il nuovo cryENGINE vanta una scalabilità davvero assoluta, in grado di adattarsi alla piattaforma sulla quale viene fatto girare senza particolari sforzi. La nuova ambientazione, infine, ci ha davvero convinto.

Pro:
Basta con le isole, si vola a New York!
Tecnicamente impressionante
cryENGINE 3 spaventoso
Nanosuit potenziata per l'occasione!

Giudizio

"LA CITTÀ DI NY È PERFETTA PER I NOSTRI INTENTI, PERCHÉ HA IL FASCINO DA CENTRO DEL MONDO IMPORTANTE PER LA TRAMA DI CRYSIS 2" *NATHAN CAMARILLO, EXECUTIVE PRODUCER DI CRYTEK*

Cambio di rotta per Crysis 2: New York City al posto della solita isola tropicale!

UN PIANTO TECNOLOGICO E UNIVERSALE

Fondata in Germania nel 1999 da tre fratelli turchi, Crytek è da sempre un baluardo di innovazione tecnologica senza confini. Fin dai tempi del loro primo progetto, Far Cry, i fratelli Yerli si sono confrontati delle migliori e più promettenti menti videoludiche dell'intero pianeta, fino ad arrivare, proprio nei giorni in cui siamo passati a trovarli nei loro uffici centrali di Francoforte, a essere a capo di una piccola ma consistente ONU videoludica. Sotto il loro controllo, infatti, si trovano oltre 250 programmatori, grafici, sceneggiatori e produttori di oltre 35 diverse nazionalità.

Il mondo PC negli ultimi anni ha subito una silenziosa ma non per questo trascurabile rivoluzione. A causa dello strapotere di mercato del mondo console i giochi hanno smesso di essere, nella grande maggioranza dei casi, sviluppati appositamente per la nostra piattaforma per poi essere "adattati" alle ben più modeste alternative hardware delle macchine da salotto. Ormai la parola d'ordine è "conversione", un termine per molti versi offensivo per i nostri amati computer e per le loro potenti schede video che fino a qualche anno addietro dettavano, letteralmente, gli standard dei principali giochi a colpi di shader, stream processor, giga di memoria e architetture avveniristiche. A tenere alto il baluardo del gioco "che se ne frega di tutto e di tutti" era rimasto solo uno sviluppatore, conosciuto proprio per la capacità di sviluppare un engine esageratamente esigente, se spinto al massimo, in termini di potenza di calcolo. Stiamo parlando, ma ormai molti di voi lo avranno capito, di Crytek, la software house responsabile di Far Cry e Crysis. Quelli della lacrima facile, per dirla in breve. Bene, la softco degli FPS ultraevoluti è tornata, desiderosa come non mai di svelare le prime informazioni riguardo al suo nuovo e più importante progetto. Con Crysis 2 però non aspettatevi di ritrovare le ambientazioni e i temi del predecessore e del suo antesignano ancora più lontano nel tempo. Tra le novità rivelateci in esclusiva durante la nostra visita ai centri di produzione, i Crytek stessi, rappresentati dall'Executive Producer Nathan Camarillo e dai fondatori della software house (i fratelli Yerli), ci hanno comunicato importanti rivoluzioni e cambiamenti che non coinvolgeranno solo gli aspetti tecnici ma anche, e soprattutto, ambientazioni, trame e gameplay.

GIUNGLE URBANE E TRAME PROFONDE

Andiamo un po' con ordine. Crysis 2 sarà un seguito in tutto e per tutto del primo titolo della serie. Per riprendere direttamente le parole dei fratelli Yerli "L'intenzione è quella di far diventare Crysis un vero e proprio marchio di fabbrica, di portare questo brand nei prossimi anni ad arricchirsi di nuovi capitoli e di nuove incarnazioni". Con questo spirito, però, le ormai abusate spiagge delle isole tropicali che fino a oggi sono state lo scenario di ogni prodotto Crytek non andavano più bene. Ecco perché, con Crysis 2, l'avventura si sposta in un nuovo ambiente, meno naturale ma altrettanto affascinante: la giungla urbana. E stiamo parlando della più complessa e popolosa giungla urbana: quella di New York. Crysis 2 si trasferisce, armi e bagagli, nella Grande Mela, ma rimane collegato alle vicende del primo capitolo: "Sono passati alcuni anni dalla prima crisi aliena e qualcosa è successo. Gli alieni, però, hanno de-

I palazzi di Manhattan e del resto della città saranno presenti in tutto il loro splendore, senza per questo rinchiudere il giocatore in spazi troppo angusti: dopo tutto è sempre Crysis!

In Crysis 2 il senso di terrore, distruzione ed "estinzione" del genere umano sarà molto forte.

Pagine speciali

Se le novità di Crysis 2 sono molte, sicuramente quella che maggiormente influenzerà l'esperienza di gioco sarà il "pezzo" di software alle sue spalle, ovvero il nuovo e fiammante CryENGINE 3. Sotto questa etichetta si nasconde l'ultima evoluzione di un motore grafico che fin dalle prime apparizioni ha destato interesse e plauso (e un disastro di improperi per i requisiti minimi necessari per far girare il tutto. ndToSo) da parte di tutta la comunità videoludica su PC, dai giocatori agli sviluppatori sempre alla ricerca di un engine potente, versatile e facile da adattare alle proprie esigenze. Certo, dai tempi delle isole tropicali alla nuova e devastata New York di Crysis 2 sembra esserne passata di acqua sotto i ponti, specialmente se pensiamo che con questa terza edizione il motore grafico di casa Crytek si prepara a conquistare Playstation 3 e Xbox 360...

Il Cryengine 3 offrirà grandi strumenti agli sviluppatori per costruire un mondo di gioco sempre più ricco e dettagliato.

UN SANBOX PER TRE PIATTAFORME

Parlare delle capacità di CryENGINE 3 in termini di poligoni, effetti luce e nuove funzionalità grafiche sarebbe riduttivo. Certo, il nuovo engine sicuramente garantirà un'esperienza visiva ancora più ricca e dettagliata dei suoi predecessori, ma questo non è l'unico obiettivo che si pongono in Crytek per questo middleware. La vera innovazione, per quanto riguarda il motore grafico, è l'apertura al mondo console e il tipo di approccio che questa scelta consentirà alla programmazione multipiattaforma. Pensateci bene: uno dei più gravi problemi riscontrati dagli sviluppatori alla nascita di console come PlayStation 3 è stata la difficoltà di sviluppare in maniera nativa e di sfruttare al meglio l'hardware di tale macchina. Quanto sarebbe stato più rapido per le software house, e quindi indirettamente per i videogiocatori, avere un ambiente di sviluppo capace di garantire la scalabilità dello stesso prodotto su PC, Xbox e PlayStation 3 senza dover continuamente provare i contenuti con build assortite, play testing e adattamenti vari? Ecco, CryENGINE 3 vuole colmare proprio questa lacuna. Abbiamo potuto constatare di persona come funziona questo innovativo sistema di sviluppo trasversale: un PC sul quale gira Sandbox, ambiente di sviluppo universale della piattaforma CryENGINE 3, controllava contemporaneamente due console debug, una Microsoft e una Sony. Al modificarsi di una struttura (una luce, un elemento grafico e via discorrendo) attraverso quello che Crytek chiama WYSIWYP (What You See Is What You Play... In pratica l'ambiente di sviluppo genera in tempo reale anche l'ambiente di gioco, senza ulteriori passaggi), Sandobx pensava autonomamente a compilare l'equivalente in termini di codice per le diverse piattaforme, permettendo di esplorare, e quindi provare, in tempo reale e senza necessità di compilare alcunché, il risultato finale.

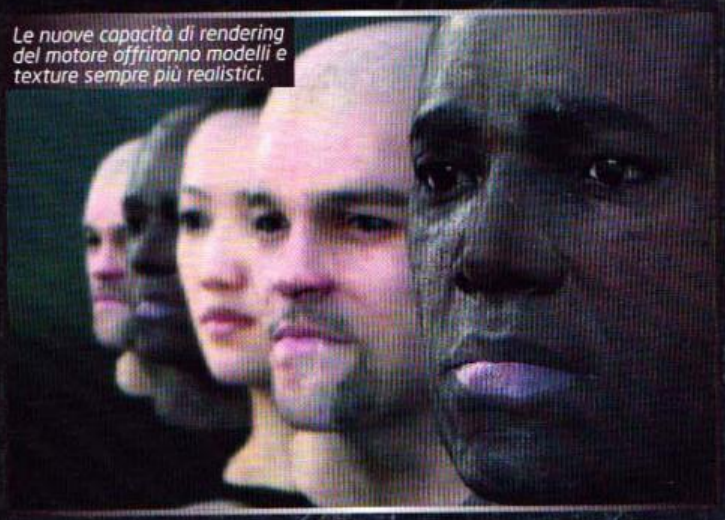
FLESSIBILE E ADATTABILE

Questo sistema di gestione ha altri aspetti positivi. Grazie alla flessibilità con cui Sandbox è in grado di generare autonomamente contorni di ambienti (scogliere, rampe autostradali e colline, giusto per fare degli esempi) e di adattarli all'esplorazione in prima persona o ancora alla sua capacità di posizionare attraverso algoritmi autonomi vegetazione e decori, l'ambiente di sviluppo del nuovo CryENGINE 3 taglia i tempi morti, garantendo contemporaneamen-

Un esempio del WYSIWYP: modificare l'ambiente e provarlo in tempo reale taglia di molto i tempi di sviluppo.

Ombre volumetriche, illuminazione e altri effetti grafici saranno il fiore all'occhiello di cryENGINE 3. A prescindere dalla piattaforma che lo farà girare.

CryENGINE 3

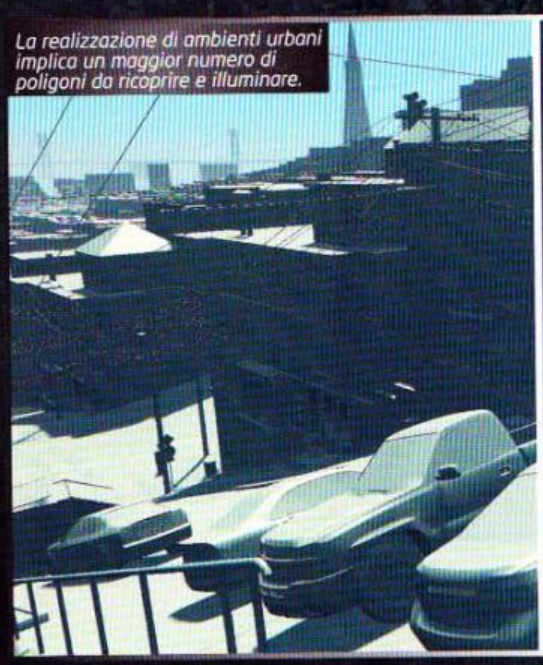


Le nuove capacità di rendering del motore offriranno modelli e texture sempre più realistici.

Anche se questo scatto lascia pensare a Crysis, è stato realizzato come esempio per il nuovo cryENGINE 3 di Crysis 2. Il motore è ancora in grado di renderizzare a grandi distanze terreni ed elementi di sfondo.

te uno sfruttamento quasi totale delle risorse di ogni piattaforma. Prendiamo Crysis 2 come termine di paragone: il nuovo gioco avrà contenuti identici in ogni sua incarnazione (le mappe generate in Sandbox saranno le stesse, fino all'ultimo oggetto), ma ognuna delle piattaforme sarà spremuta al meglio delle sue potenzialità, compresa la versione PC che, a differenza delle console, ha un margine più alto di specifiche hardware da accontentare sia verso il basso che, ed è quello che attendono i videogiocatori più accaniti, verso l'alto. Insomma, Crysis 2 su PS3 e Xbox 360 sarà un'esperienza estetica in grado di competere con gli FPS più complessi mai visti sulle rispettive macchine, e contemporaneamente su PC non sarà in alcun modo castrato dallo sviluppo multipiattaforma, grazie alla possibilità di "downgradare" e adattare i contenuti verso le console e non nel senso opposto. Digressioni tecniche a parte, CryENGINE 3 offrirà di tutto e di più rispetto alla precedente versione. Nonostante l'ambientazione più "chiusa" (per modo di dire) di Crysis 2, il motore grafico sarà ancora perfetto per la gestione di ampi spazi aperti, senza limitazione per ciò che concerne la dimensione delle mappe (grazie anche a caricamenti cumulativi) e potrà garantire un maggior livello di distruzione delle strutture, di interazione tra il personaggio e gli elementi grafici, di fisica e tutto quanto ci si aspetta da un prodotto di questo livello. La piattaforma è ancora in fase di sviluppo (peraltro mai realmente terminata, i Crytek hanno spiegato che Sandbox e il CryENGINE 3 sono il risultato di oltre dieci anni di continue evoluzioni), per cui è ancora presto per parlare di numeri (milioni di poligoni, luci e effetti grafici), ma siamo sicuri che per la data di uscita di Crysis 2 gli sviluppatori che attendono CryENGINE 3 per proporre i propri giochi saranno ben contenti di poter mettere le mani su questo gioiello di tecnologia. Che sia l'inizio di un cambio di rotta che vedrà il PC tornare a essere il punto di riferimento per lo sviluppo di videogiochi?

È presto per dirlo ma le premesse ci sono tutte...



La realizzazione di ambienti urbani implica un maggior numero di poligoni da ricoprire e illuminare.

Cosa sono queste sonde piantata nel cemento? Di sicuro non sono regali alieni per l'arredo urbano...

ciso di sferrare un attacco definitivo contro l'umanità" ci dice Camarillo. Leggendo tra le righe quanto descrittoci, possiamo dire che in Crysis 2 ci sarà sicuramente la classica situazione da "mondo sull'orlo della fine" in cui solo un uomo potrà salvare l'intero pianeta. "Su chi sia e' su come possa fare tutto questo non possiamo ancora sbilanciarci..." dicono i Crytek all'unisono "quello che però sappiamo è che indosserà una versione evoluta e corretta della Nanosuit. E questo ovviamente porterà anche cambiamenti importanti a livello di gameplay". Ma di questo parleremo in seguito: per ora torniamo all'ambientazione. "La città di NY è perfetta per i nostri intenti, perché ha il fascino da centro del mondo importante per la trama di Crysis 2, ma al tempo stesso è spaziosa quanto se non di più delle isole a cui eravamo abituati. In questo modo possiamo offrire le stesse dimensioni e la stessa esperienza dei nostri vecchi titoli in un ambiente più complesso e articolato". E queste non sono che alcune delle novità portate dal cambio di scenario. In Crysis 2 ci sarà un maggiore sviluppo verticale dell'esplorazione, ci sarà un maggior numero di elementi grafici e ci sarà più interazione con oggetti e ambiente. New York, inoltre, porterà anche un maggior livello di complessità nella trama di gioco. "Internamente per noi è difficile dire cosa è possibile migliorare rispetto alle nostre precedenti produzioni, perché generalmente come feedback otteniamo solo complimenti ed elogi. Chiedendo direttamente ai nostri fan, però, è venuto fuori che vorrebbero saperne molto di più sull'universo di Crysis e su quanto c'è dietro. Ecco perché, nel secondo capitolo della storia, troveranno più informazioni, sottotrame e dettagli. Stiamo lavorando a un quantitativo di materiale narrativo senza precedenti, proprio per colmare questa lacuna".

LA TUTA STIMOLANTE PER LUI, LETALE PER GLI ALTRI

"La Nanosuit è stato un tale successo, in termini di immagine, che per un attimo abbiamo creduto di poterla davvero realizzare e metterla in vendita". Con queste parole Farouk Yerli ci ha introdotto in una saletta in cui faceva bella mostra una riproduzione a grandezza naturale del protagonista di Crysis 2 e della nuova e stavillante Nanosuit 2. Più muscolare e compatta della precedente versione, questa tuta da combattimento offrirà ai giocatori nuovi potenziamenti adatti al combattimento tattico, alla guerriglia o allo scontro aperto, ma soprattutto sarà radicalmente più "presente" in ogni fase di gioco. Durante la significativa presentazione degli unici livelli al momento disponibili, tutti i Crytek si sono soffermati sul cambio di esperienza garantito dalle differenti "modalità" della tutta. È sufficiente citare il rumore pesante e sgraziato della modalità armatura o l'incremento audio garantito dalla modalità tattica per capire di cosa stiamo parlando. Colori e suoni differenti, legati alle migliorie garantite dalla Nanosuit 2 attendono tutti i giocatori di Crysis 2.

Non mancheranno i più importanti "landmark" della città di New York, anche se per il momento non ci è stato mostrato nemmeno uno spuntone della Statua della Libertà...

LA NANOSUIT 2 OFFRIRÀ QUALCHE IMPORTANTE CAMBIAMENTO IN TERMINI DI "POTERI" GARANTITI AL SUO UTILIZZATORE

La trama di Crysis 2 sarà più ricca di dettagli, più articolata e più coinvolgente di quella vista nel suo predecessore.

Mezzi e veicoli? Sicuramente saranno disponibili, ma per ora i Crytek non si sbilanciano...

CAMBIO PELLE, ANZI NANOPELLE

Nuovo ambiente di gioco e contesto narrativo più credibile non sono però le uniche rivelazioni di questa spedizione. Dal punto di vista del gameplay, nonostante Crysis 2 sia ancora in una fase iniziale/embrionale di sviluppo, ci sono già grosse sorprese. La Nanosuit 2, versione riveduta e corretta della precedente "supertutina delle meraviglie" di

La nuova ambientazione permette un'esplorazione "verticale" più massiccia di quanto fosse lecito attendersi. Dopotutto entrare in un grattacielo non è come scavalcare una collinetta...

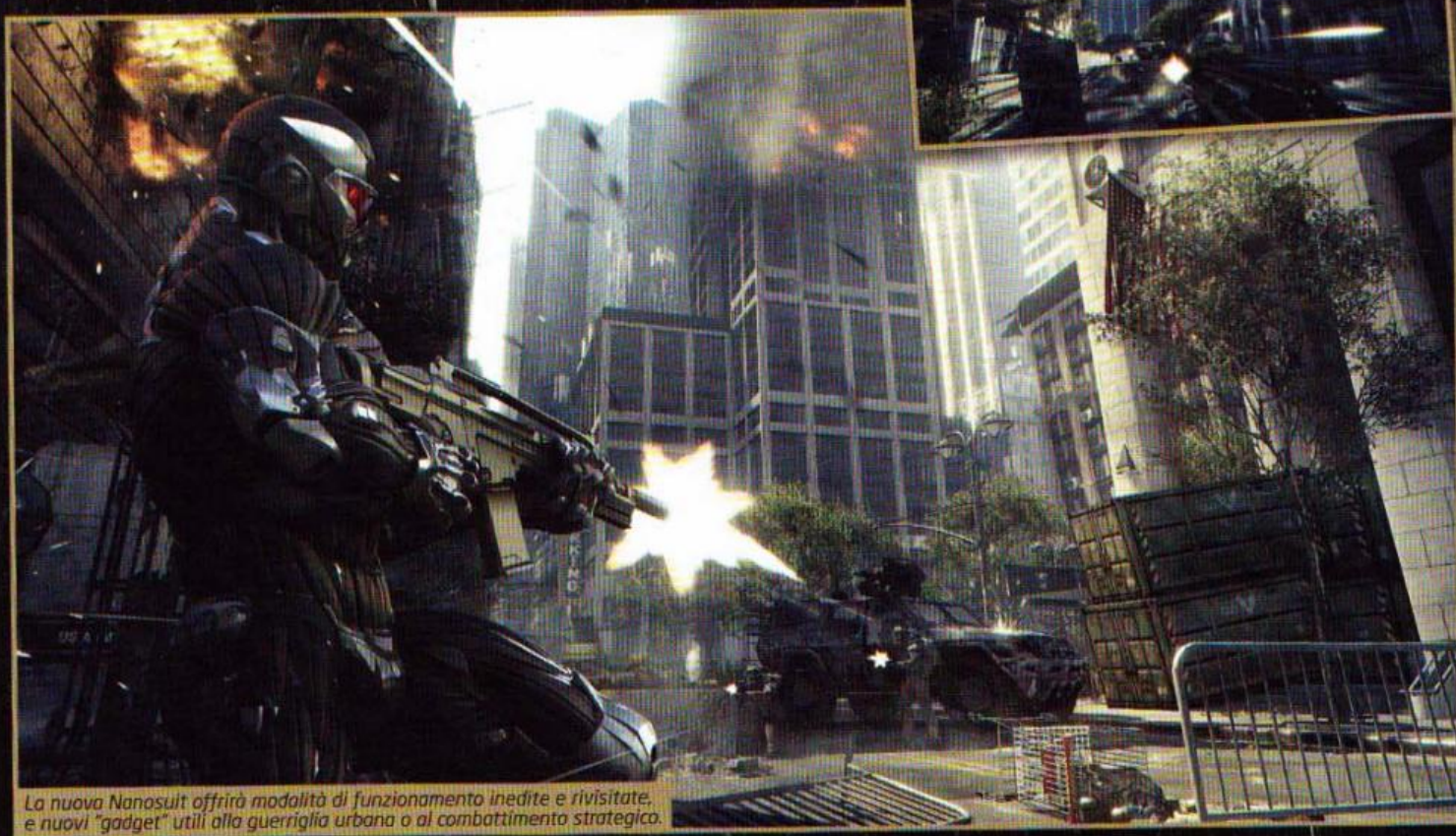
I danni subiti dalla città creeranno veri e propri anfratti tutti da esplorare.

"NULLA DI QUANTO FACCIAMO E FAREMO IN FUTURO SARÀ LIMITATO, IN ALCUN MODO, DALLE ESIGENZE DEL MERCATO CONSOLE" *NATHAN CAMARILLO, EXECUTIVE PRODUCER DI CRYTEK*

Crysis, offrirà qualche importante cambiamento in termini di "poteri" garantiti al suo utilizzatore. Per ora, quello che si sa delle nuove modalità a disposizione è che ritroveremo l'Armor e lo Stealth, usufruiremo di un nuovo Power Mode (una combinazione di forza e velocità del primo titolo) e avremo a disposizione un Tactical Mode che riprende le informazioni visive dei vecchi binocoli, aumentandone portata e funzionalità. Ma non è tutto! Un po' come succedeva con le armi del primo Crysis, in questo nuovo progetto anche la Nanosuit sarà "configurabile": sarà cioè possibile abilitare e selezionare funzionalità varie a piacimento. "Non abbiamo ancora deciso i dettagli di questo aspetto" dice Camarillo "ma sarà comunque una configurazione da abbinare alle varie modalità di base. Per esempio, vogliamo dare la possibilità ai giocatori di vedere le traiettorie dei proiettili o la capacità di controllare la disposizione di nemici e oggetti attraverso muri e ostacoli. Ma, davvero, non abbiamo ancora definito bene il tutto". Quello che è certo è che i cambi delle modalità di funzionamento della Nanosuit non avranno un impatto negativo sulla pulizia dell'interfaccia di gioco, che rimarrà molto simile a quella vista e ammirata nel primo Crysis, con tanto di selettore di funzioni a scomparsa e solo qualche indicatore per armi, energia e scudi ai lati.

UN NUOVO MOTORE, UN NUOVO MODO DI PROGRAMMARE

L'ultima e forse più importante novità descrittaci nel nostro incontro con Crytek riguarda il deus ex machina di Crysis 2, quel CryENGINE 3 tanto atteso dai giocatori ma anche dagli sviluppatori di mezzo mondo, pronti a mettere le mani su una licenza di questo engine potenzialmente rivoluzionario. Il perché di tanto clamore lo potrete scoprire nelle pagine dedicate che trovate al centro di questo articolo. Quello che però è necessario sottolineare è che, per dirla con le stesse parole di Camarillo "Il nostro passaggio al multipiattaforma non deve minimamente scoraggiare i giocatori PC. Nulla di quanto facciamo e faremo in futuro sarà limitato, in alcun modo, dalle esigenze del mercato console. Grazie alle nostre capacità di sviluppo possiamo tranquillamente lavorare su contenuti identici per ogni versione dei nostri prodotti e contemporaneamente sfruttare al meglio ogni singolo hardware su cui girerà il CryENGINE 3". Una conferma che pesa parecchio, soprattutto perché arriva da uno dei pochi team che crede nelle superiori potenzialità offerte da un buon PC e da una scheda grafica di ultima generazione. ■


La nuova Nanosuit offrirà modalità di funzionamento inedite e rivisitate, e nuovi "gadget" utili alla guerriglia urbana o al combattimento strategico.

A CURA DI: Marco Salvaneschi (marcosalvaneschi@sprea.it)

SVILUPPATORE: Obsidian Entertainment - PUBLISHER: Bethesda Softworks
DISTRIBUTORE: Bethesda Softworks - USCITA: Autunno 2010 - SITO: fallout.bethsoft.com

FALLOUT: NEW VEGAS

Ci avevano rivelato davvero poco sul suo conto. Ci avevano sussurrato che non sarebbe stato un seguito diretto. Ci avevano indirizzato verso speculazioni di ogni tipo. Ci avevano assicurato almeno un paio di notti di relax in California. Avevano bluffato? Chissà, dopotutto siamo a New Vegas, no?

Sì, ci siamo. Ma per arrivarci, ragazzi miei, che casino (senza accento fonico) e che sfortuna (con sfiga parecchio tonica)! Pur sorvolando sui voli – ehm – cancellati e ritardati per neve che ci hanno costretto a un press tour de force per presenziare alla prima vera presentazione e dimostrazione ufficiale del sinora misterioso Fallout: New Vegas, non possiamo fare a meno di classificare il viaggio a corredo di questo reportage come letteralmente tormentato. Per fortuna, nonostante l'assonanza, le tormente di neve nel Nevada di New Vegas non sono granché comuni, almeno non quanto quelle di sabbia. Il nostro altro viaggio – quello fortunato all'interno del gioco, intendiamo, in qualità dei primi giornalisti al mondo a mettere piede nel nuovo episodio di Fallout – inizia infatti nel deserto del Mojave: sabbia, sassi e cactus a perdita d'occhio. Per fortuna non siamo soli, visto che sono gli stessi sviluppatori di Obsidian Entertainment

IL NOSTRO VIAGGIO INIZIA NEL DESERTO DEL MOJAVE: SABBIA, SASSI E CACTUS A PERDITA D'OCCHIO

Commento

Fallout: New Vegas resta assolutamente ancorato alla formula tecnica e strutturale di Fallout 3, apportando solo qualche piccola aggiunta a livello di gameplay ma guardandosi bene dallo stravolgere le apprezzate meccaniche di gioco del predecessore. Certo, forse da uno sviluppatore tanto esperto in GdR e così legato ai primi due episodi della saga ci si poteva aspettare più coraggio nell'importare (le) idee originali meno semplificate. Ma il tempo, anche e soprattutto in New Vegas, non solo è denaro, ma è anche dannatamente poco, considerando che l'uscita del gioco è programmata per l'anno in corso.

Pro: Un nuovo capitolo intero di Fallout
Mod per le armi
Storia, scenario e perks inediti

Contro: "Solo" un Fallout 3 che cambia costa
Motore grafico immutato
Forse Obsidian poteva azzardare di più

Giudizio

Tre Supermutanti super-arrabbiati alla carica: cosa c'è di meglio della nuova mitragliatrice spara granate per super-bombardarli di confetti esplosivi?

NEW VEGAS SI SVOLGE SULLA WEST COAST AMERICANA, A MIGLIAIA DI MIGLIA E A TRE ANNI DI DISTANZA RISPETTO AGLI EVENTI VISSUTI SULLA COSTA ORIENTALE

In New Vegas le armi bianche possono contare su particolari attacchi specifici, che consentono anche di stordire l'avversario. E giù mazzate!

Come in Fallout 3, i combattimenti sono gestibili sia in tempo reale sia utilizzando il sistema V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System).

GIRA LA RUOTA!

Una delle novità apportate da New Vegas al gameplay classico di Fallout 3 è rappresentata dalla cosiddetta Companion Wheel, ovvero dalla nuova interfaccia grafica in sovrimpressione utilizzata per gestire il comportamento dei propri alleati. Una novità non solo formale, più elegante ed efficiente dello squallidino menu originale, ma anche sostanziale, grazie alle (non molte, a dire il vero) possibilità extra offerte nella definizione della strategia di movimento e combattimento dell'alleato, oltre che nella gestione del suo inventario e arsenale. Speriamo solo che l'intelligenza artificiale segua finalmente "a ruota" i comandi impartiti mediante la nuova Ruota!

Grazie alla possibilità di stendere il nemico con un colpo ben assestato, le armi da corpo a corpo costituiscono una (ancor più) valida alternativa a quelle da fuoco.

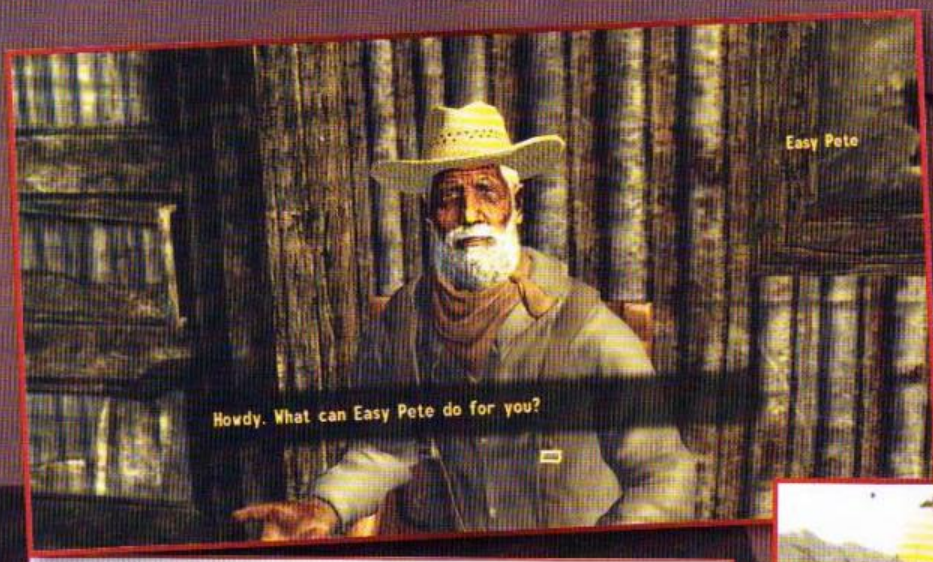
ad accompagnarci per mano, incoraggiandoci al primo bello sguardo al mondo di New Vegas. Uno sguardo a 360°, che evidenzia subito un motore grafico praticamente identico a quello originale, sviluppato da Bethesda per il suo grandioso Fallout 3. Primo mistero svelato, quindi: Obsidian, lo sviluppatore affidatario, si è guardato bene dal progettare un engine proprietario, "limitandosi" a sfruttare quello fornitogli chiavi in mano da Bethesda per dipingere e dar vita al proprio mondo di gioco. Un mondo effettivamente agli antipodi, almeno in termini continentali, rispetto a quello di Fallout 3.

New Vegas si svolge ovviamente sulla west coast americana, a migliaia di miglia e a tre anni di distanza rispetto agli eventi vissuti sulla costa orientale, in quel di Washington D.C. e dintorni. A prima vista, un "Far West" nuclearizzato meno cupo e grigio dello scenario orientale già ampiamente esplorato, sia in virtù di morfologie naturali e artificiali dal marcato aspetto "western" (dai monumentali pinnacoli rocciosi ai tipici saloon affollati), sia perché illuminato da un cielo finalmente limpido, azzurro, assolato. Le lande orientali sono state colpite solo marginalmente dalla guerra nucleare del 2077, e godono generalmente di livelli di radioattività minori, sia al suolo che in troposfera. Certo, trattasi sempre di uno scenario post-atomico, ma come suggerito dal nome della prima località che ci accoglie, Goodsprings, si respira da subito un'aria meno pesante... una volta aperti gli occhi.

"WELCOME TO GOODSPRINGS"

Se l'aria non è pesante, le palpebre del nostro alter ego lo sono eccome: colpito quasi mortalmente alla testa durante un'imboscata tesa da un misterioso "qualcuno", il protagonista del gioco si risveglia sotto lo sguardo attento e premuroso del Dottor Mitchell. Sebbene New Vegas non possa essere definito tecnicamente un seguito diretto di Fallout 3 (benché tecnologicamente ne segua più che direttamente le orme), visto che protagonisti e scenari geografico/temporali/narrativi non coincidono pur rimanendo coerenti tra loro, sin dai primi istanti di gioco si comprende d'altra parte come il nuovo episodio firmato Obsidian riproponga fondamentalmente le stesse collaudate meccaniche di gameplay forgiate a suo tempo da Bethesda. La fase di creazione del protagonista, un personaggio già adulto e consapevole in questo caso, è sostanzialmente molto simile, anche se stavolta viene formalmente condotta dallo stesso Doc Mitchell attraverso un test psicologico-morale basato su domande dirette a risposta multipla e l'interpretazione d'immagini, le cosiddette "macchie" di Rorschach. Così come solo formali sono le differenze

Anche sulla West Coast non mancano i Ghoul, più o meno civilizzati. Miguel, qui, è un addetto alla stazione radio arrampicata in cima alle Black Mountains.



ARMI MODIFICATE

Visto il gran proliferare di Mod amatoriali che hanno migliorato l'arsenale di Fallout 3 su PC, Obsidian Entertainment ha pensato bene d'implementare in New Vegas le elaborazioni per le armi. Puntatori, silenziatori, caricatori, potenziatori: tutte le modifiche apportate al vasto arsenale del gioco vengono tracciate statisticamente in un'apposita sezione del Pip-Boy 3000 (ovviamente confermato anche in questo Fallout come pratico mezzo di consultazione da polso), così da avere sempre sott'occhio "bonus" e "malus" dell'eventuale elaborazione, che ovviamente si riflette anche visivamente nell'aspetto dell'arma, prima o terza persona che sia.

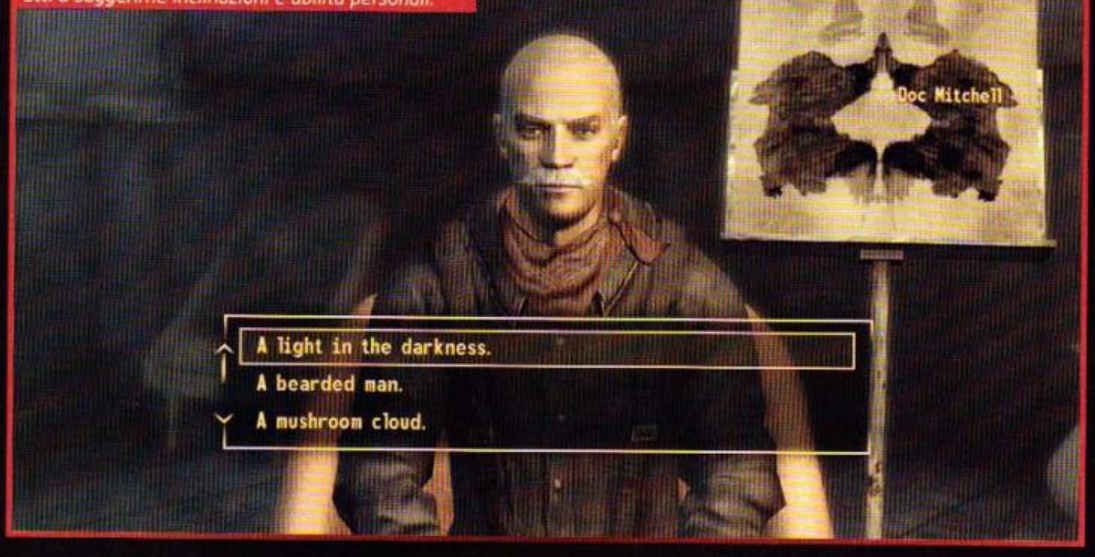
OBSIDIAN, LO SVILUPPATORE AFFIDATARIO, SI È "LIMITATO" A SFRUTTARE L'ENGINE GRAFICO FORNITOGLI CHIAVI IN MANO DA BETHESDA

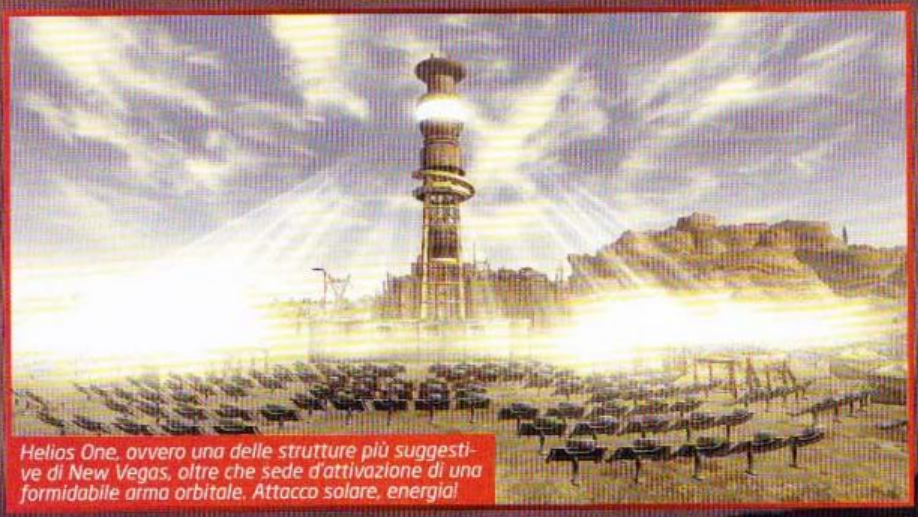
nella presentazione del sistema statistico S.P.E.C.I.A.L., incardinato sulle solite 7 qualità fondamentali (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) e integrato dal consueto insieme di abilità specifiche e di "perk" acquisibili con la crescita nel livello d'esperienza del personaggio, in funzione anche dall'allineamento morale (Karma) via via scelto e interpretato. Insomma, se la struttura di regole base è in buona sostanza rimasta invariata, New Vegas sceglie più modestamente d'impiantarci sopra solo qualche piccola ma significativa modifica, per provare a regalare ulteriori gradi di libertà al giocatore. Non parliamo solo della prevedibile presenza di nuovi "perk" specifici, o del maggiore impatto di alcune abilità comportanti competenze particolari nell'influenzare anche l'andamento di dialoghi con i PNG non più legati quasi esclusivamente alla statistica Eloquenza, ma soprattutto di dinamiche di gioco nuove di zecca, per quanto parziali. Come logico aspettarsi, ad esempio, i territori occidentali di New Vegas (di estensione pari se non superiore a quelli di Fallout 3, ci garantiscono) sono contesi tra diverse fazioni armate pronte a darsi battaglia, proprio come succede tra Enclave e Confraternita d'Acciaio sulla costa est. Percorrendo la strada di un'intelligente integrazione tra gli elementi narrativi e strutturali dei primi due Fallout ambientati in California e le semplificazioni introdotte nel terzo recente episodio da Bethesda, Obsidian Entertainment – sviluppatore di Neverwinter Nights 2 e KOTOR II nato dalle ceneri di quel Black Isle Studios responsabile dei primi due Fallout – reintroduce in New Vegas elementi storici della saga quali la rivalità tra Caesar's Legion e New California Republic, accompagnandoli con la parallela resurrezione di un sistema di reputazione specifica relativo a ogni singola fazione. Reputazione che non fa altro che completare il sistema basato sul Karma, rendendolo più flessibile, oltre che più credibile.

Faremo la conoscenza di nuovi (anzi, vecchi...) tipi di pericolosissimi Supermutanti dalla pelle grigia, alcuni dei quali equipaggiati d'invisibilità temporanea.

Lo stesso concetto applicato all'arsenale del gioco, che ora non solo si avvale dell'introduzione di un sacco di nuovi modelli d'armi bianche e da fuoco, molte delle quali riprese stilisticamente e statisticamente dai primi due capitoli della serie, ma rende il tutto ancora più flessibile e personalizzabile aggiungendo le cosiddette "modification" delle armi, alle quali dedichiamo un box d'approfondimento apposito. L'impressione è che, in generale, il volume e la potenza di fuoco a disposizione del giocatore ne abbiano beneficiato, sia sparando in tempo reale sia utilizzando il già apprezzato sistema di mira assistita V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System, detto S.P.A.V. in italiano). Dal nuovo lanciagranate a ripetizione all'impressionante arma solare attivabile in una particolare missione, passando per shotgun intarsiati dalla potenza pari solo al relativo rinculo, il rinnovato arsenale di New Vegas rappresenta sicuramente una delle principali attrattive del gioco,

Il Dottor Mitchell ci assiste nella creazione del personaggio mediante vari test psicologici e morali atti a suggerirne inclinazioni e abilità personali.





Helios One, ovvero una delle strutture più suggestive di New Vegas, oltre che sede d'attivazione di una formidabile arma orbitale. Attacco solare, energia!

SCOMMETTIAMO?

Scommettiamo che in Fallout: New Vegas si potrà scommettere, giocare a dadi e, magari, pure a una qualche variante del Texas Hold'em (magari denominata per l'occasione New Nevada Hold'em)? Purtroppo al momento si tratta solo di un'ipotesi – o scommessa, appunto – visto che nella dimostrazione a cui abbiamo assistito New Vegas e i suoi casinò in costruzione ce li hanno fatti vedere solo col binocolo... Però, come si evince anche da questo artwork, letteralmente ammiccante, i tavoli verdi potrebbero affiancarsi davvero ai tavolieri sabbiosi del deserto del Mojave e alle lande desolate delle Wastelands contornanti New Vegas. E i casinò, si sa, spesso sono frequentati anche da graziose donzelle piuttosto disponibili, speriamo più svestite e intraprendenti della "cara vecchia" Nova di Fallout 3...

Benvenuti a Goodsprings, costa ovest americana! E che siamo "nel West" è artisticamente evidente, mentre tecnicamente l'engine grafico resta quello di Fallout 3.

soprattutto se maliziosamente applicato alle inedite creature con esso affrontabili, impallinabili, smembrabili, decapitabili. Anche in questo caso Obsidian ha pescato a piene mani nell'iconografia originaria della saga, offrendoci reinterpretazioni poligonali perfettamente texturizzate e animate di gechi giganti, mufloni"bighorn" e soprattutto dei Supermutanti originali, ovvero quelli nati sulla costa ovest, generalmente più intelligenti e civilizzati dei loro cugini orientali.
Chissà se davvero più intelligenti, ad esempio, del "mitico" Fawkes incontrato in Fallout 3, che ogni tanto faticava a seguire noi e i nostri semplici ordini. Ce lo chiediamo semplicemente perché una delle altre novità introdotte da New Vegas è relativa proprio alla gestione degli alleati, ora delegata a un'interfaccia grafica più elegante e articolata, che non vorremmo vedere minimizzata nella sua utilità da un'intelligenza artificiale non parimenti migliorata. Anche e soprattutto nel caso in cui il giocatore scelga di affrontare in gioco a livello di difficoltà Hardcore, nuova modalità estrema che, oltre a introdurre la pericolosa variabile "disidratazione", essenzialmente pone pesanti limiti all'efficacia dei kit medici, inutili nella cura delle ferite e non più immediati nemmeno nella rigenerazione della salute, che avviene solo progressivamente una volta applicati.

NEW VEGAS, OLD GAMEPLAY

Novità minori e affinamenti a parte, quanto detto sino a ora potrebbe essere riassunto in un conciso "New Vegas, old gameplay". Le speculazioni fiorite sin dal momento del laconico annuncio del gioco, risalente all'aprile dell'anno scorso, si sono rivelate finora quasi del tutto infondate. Una per tutte: nessuna traccia dei tanto desiderati veicoli pilotabili, ad esempio. Quello che per una mezz'oretta abbondante di dimostrazione ci siamo trovati davanti è a tutti gli effetti un mero nuovo capitolo di Fallout, realizzato con lo stesso motore grafico del terzo episodio, con cui condivide in grandissima parte anche la stessa struttura di gioco. Un Fallout 3 e mezzo, se volete. Quello che cambia, ovviamente, è il contesto geografico e narrativo, ma non aspettatevi rivoluzioni nemmeno in questo senso. Certo, ci saranno nuovi panorami, architetture diverse, guardaroba "western" e missioni inedite, che però non stravolgeranno la formula vincente di Fallout 3, scelta peraltro giustificabile e condivisibile. Ma...
Ebbene sì, c'è un "ma" grosso come una casa – anzi un casinò – che pende minacciosamente sulla completezza di questo reportage. Un "ma" che, purtroppo, non dipende da noi, ma dalla volontà degli sviluppatori di non scoprire le proprie carte troppo presto. I tre scenari e le relative missioni che abbiamo indirettamente affrontato hanno infatti solo lambito i confini di quella misteriosa quanto intrigante New Vegas che dà nome al gioco. Una skyline cittadina in costruzione, fatta di hotel, casinò e strutture aeroportuali appena distinguibili dalla distante altura che ci è stata crudelmente e brevemente concessa come punto di osservazione "privilegiato". Oltre a bluffare un po' sulla definizione del gioco, quindi, gli sviluppatori di Fallout: New Vegas hanno "simpaticamente" giocato sporco con la nostra morbosa curiosità, rifiutando con cortese fermezza ogni nostro supplicante "vedo", e lasciandoci disorientati a scommettere al buio, almeno temporaneamente. Se però la New Vegas digitale assomiglierà anche soltanto un po' alla Las Vegas reale, un luogo dove regole e abitudini consolidate vengono sovvertite con la velocità di un lancio di dadi, beh, allora aspettiamoci di tutto: azzardi di ogni tipo, donnine per ogni voluttà e casini con ogni accento compresi. Scommettiamo? ■

NOVITÀ MINORI E AFFINAMENTI A PARTE, TUTTO SAREBBE RIASSUMIBILE CON UN CONCISO "NEW VEGAS, OLD GAMEPLAY"

New Vegas non rinuncia nemmeno al sistema statistico S.P.E.C.I.A.L., modificando però la sua codifica formale: da libro illustrato per bambini a cabinato arcade per bambinoni!

Pagina mancante

Pagina mancante

SVILUPPATORE: Yager Development - **PUBLISHER:** 2K Games
DISTRIBUTORE: 2K Games - **USCITA:** Fine 2010 - Inizio 2011 - **SITO:** www.specopstheline.com

SPEC OPS: THE LINE

La guerra non è mai stata così... divertente? No, brutale.

L'anno è iniziato da poco, ma cominciano già a intravedersi i possibili campioni per la prossima stagione invernale. Potrebbe sembrare un po' un paradosso, di quelli che ricordano in un certo senso le sfilate di moda, dove si mostrano capi (spesso improbabili) destinati a raggiungere il mercato solo diverse stagioni dopo. Spec Ops: The Line del resto fa parte proprio di quella schiera di giochi destinati a occupare le nostre pagine per molti mesi a venire, dato che la sua pubblicazione appare piuttosto lontana, tanto che di certo non mancheremo di fornire update vari nel corso dell'anno.
Detto ciò, ci si potrebbe chiedere perché spendere ben quattro pagine per un prodotto ovviamente ancora in fase embrionale: presto detto, le premesse sono talmente ottime che relegarlo in uno striminzito box fra le news non gli avrebbe proprio reso giustizia.

Commento

Il genere degli sparatutto in terza persona è piuttosto inflazionato, ma le idee profuse da Yager Development e soprattutto una storia avvincente e coinvolgente potrebbero essere il carburante per riaccendere il franchise di Spec Ops. Le basi ci sono, vediamo come si evolverà il tutto nei prossimi mesi.

Pro: Interessante utilizzo della sabbia per creare variabili nelle dinamiche di gioco
Storia affascinante e adulta

Contro: Rimane pur sempre un classico sparatutto in terza persona
Forse è stato annunciato un po' troppo presto

Giudizio

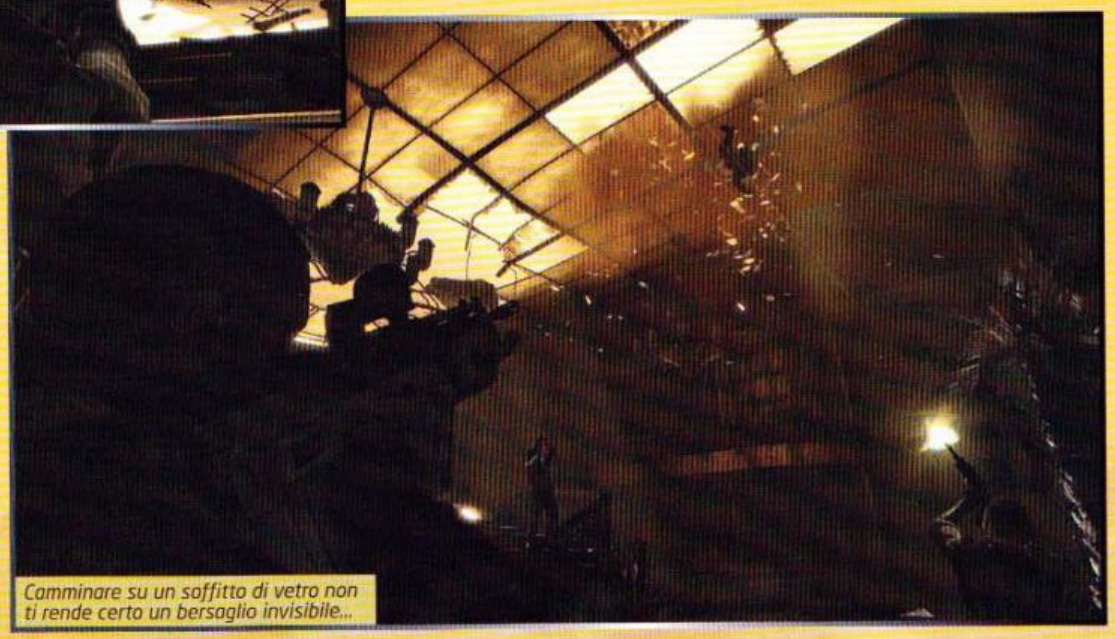
INVECE DI RICICLARE L'ENNESIMO CONFLITTO STORICO, I PROGRAMMATORI HANNO OPTATO PER UTILIZZARE UN'AMBIENTAZIONE REALMENTE ESISTENTE, STRAVOLGENDOLA CON UN DEVASTANTE EVENTO CLIMATICO

NON APPENA SI INCONTRA IL PRIMO MARINE APPESO A TESTA IN GIÙ CON LA TESTA INFILATA NELLA SABBIA È DIFFICILE NON AVVERTIRE UN CERTO BRIVIDINO ALLA SCHIENA

I nemici potrebbero anche arrendersi se le cose si dovessero mettere male. Lì, starà a voi deciderne il fato.

YAGER(MEISTER?)

Anche se è sul mercato da oltre dieci anni, il team di sviluppo dietro Spec Ops: The Line non è certo uno dei più noti di sempre. Al loro attivo infatti troviamo unicamente un discreto sparatutto uscito sulla prima Xbox nel 2003, che si chiamava proprio Yager. Di certo il gioco su cui stanno lavorando attualmente è molto più ambizioso e rappresenta per loro anche la prima esperienza nel campo del multipiattaforma visto che arriverà sia su console sia su PC. I berlinesi hanno comunque rafforzato non poco le linee negli ultimi mesi, rimpolpando il personale e portando a quasi cento il numero totale della "gentaglia" coinvolta attivamente alla realizzazione del gioco. Non di rado, fra l'altro, si possono vedere sui principali siti dedicati allo sviluppo inserzioni relative alla ricerca di nuovo personale. Se vi sentite particolarmente dotati e avete voglia di trasferirvi all'estero, provate a contattarli... magari riuscirete a prendere parte a uno dei titoli più eccitanti dell'anno in corso (e forse pure del prossimo).



Camminare su un soffitto di vetro non ti rende certo un bersaglio invisibile...

UN INFERNO DI SABBIA

Invece di riciclare l'ennesimo conflitto storico o tentare la carta del post-nucleare, i ragazzi di Yager Development hanno optato per utilizzare un'ambientazione realmente esistente, stravolgendola però con un devastante evento climatico. Ci troveremo infatti a muoverci fra i sontuosi palazzi di una delle località più ricche del mondo, la città di Dubai, la perla degli Emirati Arabi Uniti. Una perla assai polverosa però, dato che gli sviluppatori hanno voluto stravolgerla, trasformandola in una metropoli spettrale, abbandonata da tutti (o quasi) in seguito a una devastante e lunghissima tempesta di sabbia. Proprio questo elemento arriverà a condizionare completamente le dinamiche di gioco, introducendo meccaniche fino a ora mai esplorate in titoli analoghi. Queste possibilità daranno sicuramente un impulso aggiuntivo alla giocabilità in generale, scongiurando il rischio di trovarsi di fronte all'ennesimo sparatutto in terza persona. In fondo Spec Ops: The Line è basilarmente questo, almeno se ci basiamo sui primi riscontri e sulle informazioni che ci sono state fornite. Il giocatore infatti controllerà una squadra della Delta Force inviata a Dubai per una pericolosa operazione di recupero, complicata fra l'altro dall'estrema ostilità del territorio e degli autoctoni che hanno rifiutato di abbandonare quella che una volta era una vera e propria oasi nel deserto.

APOCALYPSE NOW

La trama di Spec Ops: The Line è senza dubbio uno degli aspetti su cui si sono maggiormente concentrati gli sceneggiatori: del resto, ormai quel che fa la vera differenza nel single player è il grado di coinvolgimento che può essere trasmesso al giocatore, e questo può avvenire unicamente attraverso una narrazione ricca di colpi di scena e con un approfondimento psicologico dei personaggi degno di nota.
L'idea è proprio quella di non mettere il giocatore nei panni del solito soldato impavido che da solo affronta un esercito intero senza battere ciglio, bensì di far emergere tutte le cicatrici e le sofferenze che si possono provare trovandosi in una situazione di difficoltà crescente, dove il peso delle proprie scelte finirà con l'avere pesanti conseguenze sull'evolversi della storia. Niente bivi però, solo variabili nel tessuto degli eventi, che potranno portare a diverse evoluzioni nel comportamento dei vostri commilitoni, anche se rimane da chiarire fino a che punto la cosa influenzerà la giocabilità.
Il team Yager non ha nascosto di essersi ispirato al celebre racconto di Joseph Conrad, Cuore di Tenebra, da cui fra l'altro è stato tratto il capolavoro cinematografico di Francis Ford

L'architettura diroccata dei suntuosi (un tempo) palazzi di Dubai si presta perfettamente alla guerriglia.

Difficile credere che questo soldato possa essere ancora vivo...

Coppola, Apocalypse Now. Se ben vi ricordate, si parlava di un gruppo di soldati inviati nel cuore della Cambogia per recuperare il colonnello Walter Kurtz, completamente sbroccato e a capo di un esercito di fedelissimi. Non molto dissimile il compito affidato al capitano Martin Walker, anche lui impegnato in una missione super segreta per recuperare un colonnello disperso fra le sabbie di Dubai. Manco a dirlo, quella che doveva essere un'operazione flash, del tipo cercare, prelevare e fuggire, si trasforma poi in una vera e proprio discesa negli abissi, in quella che secondo gli sviluppatori sarà una delle rappresentazioni di un conflitto bellico più crude e realistiche mai viste. Del resto, non appena si incontra il primo marine appeso a testa in giù con la testa infilata nella sabbia, in quella che appare una sorta di crudele e tutt'altro che rapida morte, un certo brividino alla schiena è difficile non avvertirlo.

LA CENSURA È DIETRO L'ANGOLO?

È proprio di questi giorni la notizia relativa alla censura preventiva adottata nei confronti di Darksiders nei paese facenti parte degli Emirati Arabi Uniti. Il titolo in questione, un interessante action game con elementi simil-RPG, ha subito una reprimenda per via dei contenuti ritenuti offensivi nei confronti della cultura e delle usanze arabe. Non è difficile prevedere che un gioco come Spec Ops: The Line, ambientato proprio nella capitale economica degli Emirati possa suscitare un certo disappunto nelle autorità locali. Considerata l'abbondante dose di violenza che farà da contorno al gioco, la mannaia della censura è probabile che cadrà impietosa, anche se gli sviluppatori hanno già preso qualche necessaria contromisura, seppur orientata più che altro al diritto d'autore. Per evitare problemi di "copyright architetturale", infatti, tutte le costruzioni presenti nel gioco saranno simili ma non uguali alle controparti originali: troveremo quindi il leggendario e costosissimo Burj al-Arab Hotel a forma di vela, le Emirates Tower, nonché il recentemente inaugurato grattacielo più alto del mondo, il Burj Khalifa, tutti riconoscibilissimi, ma con varianti più o meno visibili ed evidenti.

LA TRAMA DI SPEC OPS: THE LINE È SENZA DUBBIO UNO DEGLI ASPETTI SU CUI SI SONO MAGGIORMENTE CONCENTRATI GLI SCENEGGIATORI

GRANELLINI ASSASSINI

La sabbia è infame e basta andare al mare per rendersene conto. Si infila dappertutto, ti rovina il cellulare da 500 euro, te la ritrovi nelle mutande fino a Natale. Figurarsi cosa deve essere muoversi in un luogo dove ce n'è così tanta che se non fosse per i palazzoni sembrerebbe di trovarsi nel mez-

Tecnicamente il gioco sembra impiegare un ottimo motore grafico. Sulla tecnologia utilizzata, però, c'è il massimo riserbo.

Il sistema di copertura è ormai stracollaudato per questo genere di giochi.

I nostri commilitoni appartengono alla Delta Force, uno dei migliori fra i reparti speciali dell'esercito degli Stati Uniti.

L'illuminazione degli ambienti è assolutamente di prim'ordine e fa sfoggio di luci dinamiche.

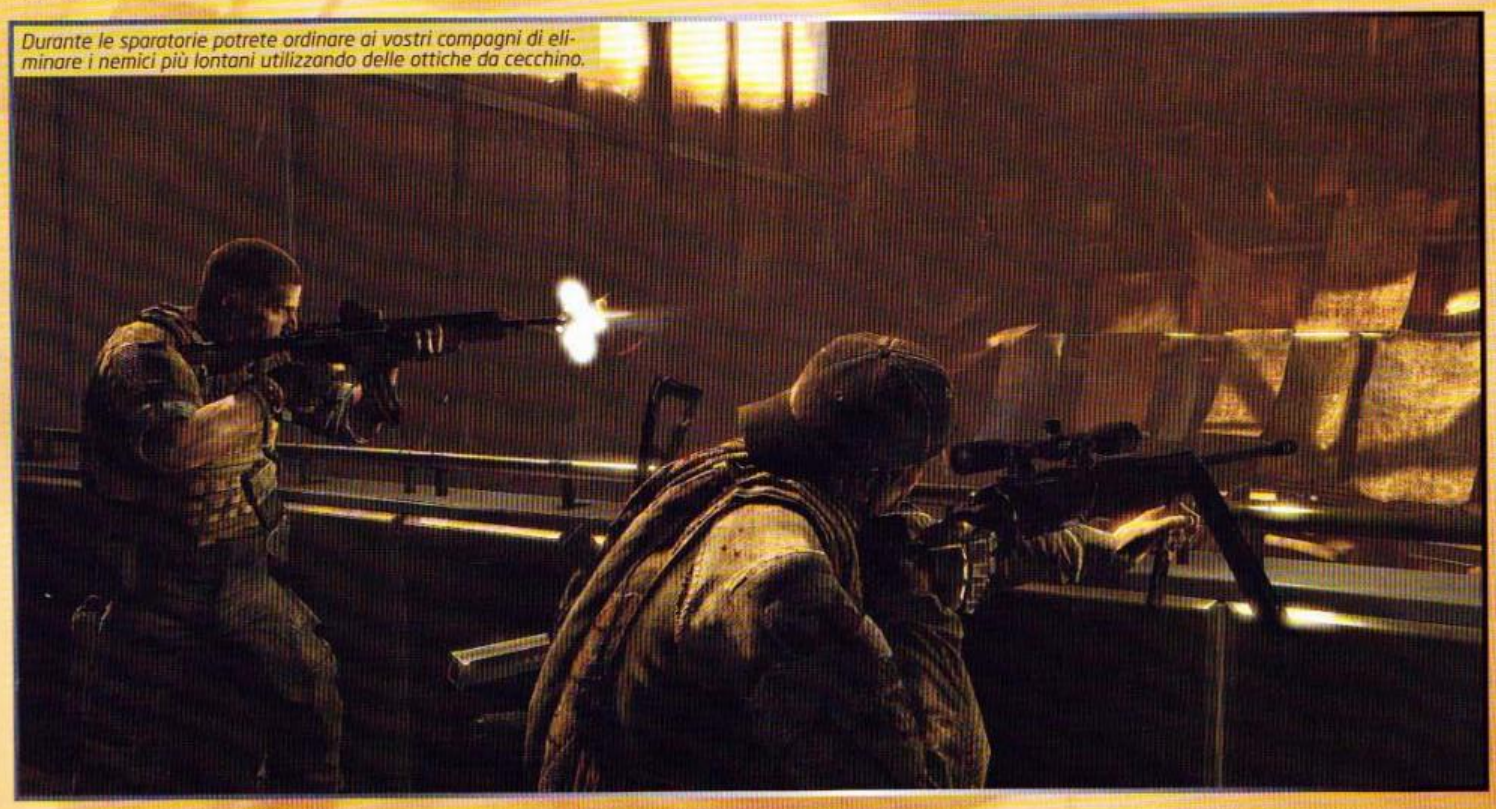
IN SPEC OPS: THE LINE LA SABBIA NON SARÀ SOLO UN ELEMENTO DEL FONDALE MESSO LÌ PER BELLEZZA, MA AVRÀ UNA PROPRIA "VITA" E INFLUENZERÀ IN VARI MODI LA GIOCABILITÀ

Il colpo d'occhio è fenomenale, anche se dobbiamo ammettere che questa foto sembra fin troppo abbellita da Photoshop.

La sabbia copre per diversi metri il suolo di una Dubai ben lontana dai fasti del passato.

Soldati appesi per le gambe ad arrostire al sole, non proprio quel che si chiama un benvenuto.

zo del deserto del Sahara. In Spec Ops: The Line però non si tratterà solo di un elemento del fondale messo lì per bellezza, ma avrà una sua propria "vita" e influenzerà in vari modi la giocabilità. Al di là delle prevedibili tempeste che ridurranno la visibilità come neanche la peggiore nebbia all'altezza di Melegnano, ci troveremo a fare i conti con una fisica appositamente sviluppata per gestire i comportamenti del materiale sabbioso in altre pericolose situazioni.
Provate a immaginare di trovarvi in una stanza apparentemente tranquilla: improvvisamente scatta un'imboscata e tocca trovare riparo per affrontare i nemici. Tutto già visto, no? Certo, ma pensate se a seguito di un'esplosione iniziasse a filtrare un'enorme quantità di sabbia dal soffitto... sabbia che poi andrebbe a riempire sempre più velocemente l'intero ambiente, fino a saturarlo. Ora le cose si fanno più interessanti, vero? Questo è solo uno dei possibili esempi e si spera che i designer sappiano sfruttare al meglio questa inedita caratteristica del motore grafico, di cui per ora si ignora la provenienza (potrebbe essere una variante del notissimo Unreal Engine 3, ma siamo proprio nel campo della speculazione). ■


Durante le sparatorie potrete ordinare ai vostri compagni di eliminare i nemici più lontani utilizzando delle ottiche da cecchino.

SVILUPPATORE: The Games Company, Silver Style - **PUBLISHER:** The Games Company
DISTRIBUTORE: N.D. - **USCITA:** Fine 2010 - **SITO:** www.demonicon.de

THE DARK EYE: DEMONICON

Dopo essere state trascurate per oltre dieci anni, almeno in ambito videoludico, tornano nuovamente le dinamiche RPG de "Lo Sguardo Oscuro". Qualcosa vorrà pur dire, no?

LA BUONA PROVA FORNITA DA DRAKENSANG:TDE RAPPRESENTA PER LO STUDIO DI SVILUPPO DI DEMONICON UN'ARMA A DOPPIO TAGLIO

Commento

I tedeschi di The Games Company, che abbiamo incontrato il mese scorso nelle vesti di publisher del nostrano "I Am Not Alone", si sono lanciati sulla scia tracciata dei connazionali Radon Labs: tuttavia, la nuova rilettura ufficiale delle regole de "Lo Sguardo Oscuro" presenta differenze significative in alcune scelte di gameplay, soprattutto nei combattimenti, gestiti con dinamiche più dirette, e nel diverso approccio al personaggio. L'aspetto più interessante, accanto a un impatto visivo gradevole, è legato all'introduzione di una corposa modalità cooperativa, vera star del momento.

Pro: Tecnicamente sembra onorevole.
Campagna e quest dedicate in cooperativa.

Contro: L'impostazione multipiattaforma potrebbe nuocere.

Giudizio

È bene chiarire subito un concetto, per evitare qualsiasi tipo di equivoco: Demonicon non ha parentele strette con Drakensang, il gioco di ruolo "party-based" recensito la scorsa primavera con giudizio lusinghiero, o meglio non le ha certamente dal punto di vista produttivo, pur rimanendo appannaggio di un team di sviluppo tedesco.
Nel titolo stesso, però, viene evidenziata un'importante analogia con il videogame sviluppato da Raben Labs, ovvero l'ascendenza dal medesimo set di regole cartacee, derivate dal pen&paper di pluridecennale tradizione "Das Schwarze Auge". Gli amanti del genere, dunque, hanno già potuto sperimentare, esclusivamente su PC, l'ottimo bilanciamento e l'intrinseca "intuitività" di tale sistema, anche senza aver messo mano alla versione originale, grazie all'ottima "riduzione" offerta da Raden Labs e all'impostazione voluta dal team berlinese, che ammicca a mostri sacri del calibro di Baldur's Gate. In particolare, soluzioni tecniche aggiornate sono state felicemente accostate a meccanismi GdR d'ispirazione classica (fin troppo, ma il risultato si è comunque dimostrato valido), con mappe piuttosto vaste da visitare, pause tattiche caratterizzate da visuale libera e, soprattutto, una forte inclinazione alla gestione di affiatati team di eroi, in ogni singola feature di gameplay. Proprio la buona prova fornita da Drakensang:TDE rappresenta per lo studio di sviluppo di Demonicon (interno al publisher The Games Company, in sinergia con gli autori di Last Days of Gaia, Silver Style), un'arma a doppio taglio, perché se è vero che l'appeal di DSA nel 2009 è cresciuto fra i videogiocatori, è anche vero che la carta della relativa freschezza del rule-set è stata già giocata, raggiungendo livelli qualitativi eccellenti se rapportati al modesto budget produttivo. Le insidie, però, non sembrano spaventare i baldi giovanotti impegnati nella nuova impresa, che desiderano dare alla loro creatura caratte-

Die, Zombie, die! Alcune immagini non rispecchiano la visuale di gioco, ma mettono in mostra la buona resa di texture ed effetti.

Il sistema di generazione delle ombre sembra ben fatto: l'ambient occlusion, in ogni modo, marca ulteriormente i chiaro-scuri.

ri distintivi abbastanza marcati, soprattutto con l'introduzione di modalità multiplayer attente allo scenario attuale...

AVENTURIA REFRAIN

Sull'incipit della trama di TDE: Demonicon possiamo passare sopra con relativa velocità, perché dice poco o nulla sul potenziale valore del gioco. Nei panni di un giovane cavaliere riceveremo notizie a dir poco infamanti sul conto del nostro padre adottivo, fino a quel momento modello di equilibrio e buoni insegnamenti: a quanto pare, per ragioni tutte da scoprire, il nostro vecchio ha deciso di uccidere la nostra amata Calandra, partendo alla sua ricerca con questa bieca intenzione. Ma, com'è noto, la gente raramente sa quello che dice, ed ecco che l'inizio dell'avventura è speso nel far luce sulla questione, cosa che ci porterà, con nostra incredibile sorpresa (scherzo, eh), sulle tracce di un antico culto malefico. Naturalmente, l'ambientazione è quella classica di Aventuria, il continente più piccolo del pianeta Ethra: in particolare, le azioni di gioco si svolgono in due regioni molto conosciute (e battute) dai giocatori di DSA, vale a dire la civilizzata Perricum, ricca di città e terre coltivate, e le temute Blacklands, dove regna il caos e ogni incontro può portare alla morte. Sappiamo, però, che per un RPG le sfumature narrative più gustose derivano dall'interazione dialettica con gli NPC, oltre che dalle scelte operate direttamente sul campo: TGC ha assicurato snodi della trama disposti lungo l'intera esperienza, nei quali il giocatore avrà la libertà di decidere fra diverse opzioni, anche relative a scelte di campo, cambiando in modo più o meno radicale gli eventi su Aventuria e il futuro delle sue popolazioni.

UN PO' DI FANTASY COOPERATIVO? MA SÌ, DAI...

Gli aspetti tecnici sembrano essere tenuti in grande considerazione dagli sviluppatori di TDE:D, e le prime immagini non possono che confermare questa premura: nei limiti di una produzione non troppo rivoluzionaria, una grande pulizia visiva sembra regnare nel classicissimo mondo di gioco, anche se dovranno essere le animazioni, croce e delizia dei prodotti moderni, a integrare l'aspetto di modelli poligonali semplici ma ben fatti, illuminati con competenza e circondati da scenari particolarmente sgargianti. Naturalmente, si tratta di proclami ancora tutti da verificare (a cui si aggiungono le promesse per un'intelligenza artificiale "migliorata"), mentre la certezza assoluta si ha su alcune impostazioni di base, come quella relativa all'approccio estetico al personaggio: in linea con quanto visto in altri recenti RPG, dai lavori di Bethesda e Bioware all'onesta implementazione di Two Worlds, vi sarà data la possibilità di definire con precisione i connotati fisici del vostro eroe, finanche nei più piccoli tatuaggi. Questo non è il solo aspetto a indicare l'ammiccamento a standard che fanno molto "RPG moderno", pur tenendo ferma l'impostazione profonda del gioco cartaceo, con (quasi) tutte le sue regole: al di là dell'abbandono del party per logiche più solitarie, su cui non è stata detta ancora la parola definitiva (anche se la suddetta personalizzazione dell'eroe sembra confermare la tesi), il sistema di combattimento dovrebbe puntare su un'immediatezza più marcata rispetto alle logiche da "simulazione dei turni" viste in Drakensang. La cosa non ci stupisce più di tanto, dal momento che il progetto è stato sviluppato fin dall'inizio in ottica multipiattaforma: senza riserve particolari, invece, accogliamo positivamente la decisione di dotare TDE: Demonicon di una modalità cooperativa online, per giocare con gli amici la campagna principale e alcune avventure aggiuntive pensate specificamente a questo scopo. Le porte di Aventuria si spalancheranno nuovamente entro la fine del 2010, sempre che nel frattempo non siano già state riaperte dal prequel di Drakensang (vedi box). ■

IL FIUME DEL TEMPO

Quale miglior occasione per raccontarvi quello che si sa sul nuovo episodio di Drakensang, intitolato The River of Time? Non ho usato la parola "seguito" perché, in effetti, il gioco narrerà di vicende cronologicamente precedenti ai fatti conosciuti in D: TDE. Per lo stesso motivo, la storia sarà autonoma e non farà sentire mancanze narrative a chi si avvicina per la prima volta a questa felice trasposizione videoludica. La fiducia, in questo caso, è dovuta, semplicemente perché si tratta di un prodotto realizzato con l'intento di affinare tecnicamente il valido predecessore (ad esempio, mettendo mano ai problemi di compenetrazione poligonale e alla gestione della visuale), senza voler stravolgere l'impianto originale.

LE AZIONI DI GIOCO SI SVOLGONO IN DUE REGIONI MOLTO BATTUTE DAI GIOCATORI DI DSA, OVVERO LA CIVILIZZATA PERRICUM E LE TEMUTE BLACKLANDS

Sempre la stessa storia: se gli zombie imparassero a far sciopero, il mondo dei videogame andrebbe nel panico...

In questo scatto si può percepire la resa dell'HDR mentre si ammira uno scorcio abbastanza realistico di un corso d'acqua.

A CURA DI: Francesco Serino

SVILUPPATORE: Gas Powered Games - PUBLISHER: SquareEnix
DISTRIBUTORE: SquareEnix - USCITA: Primavera - SITO: www.supremecommander.com

SUPREME COMMANDER 2

Il primo gioco della serie riuscì a far tornare di moda gli strategici in tempo reale grazie a una complessità allo stesso tempo diabolica e avvincente. Dopo tre anni è ora il turno del seguito, prodotto niente di meno che dal colosso giapponese SquareEnix.

Datemi un divano che devo sdraiarmi, cosa sta succedendo qui? Prima recensisco un puzzle game per PC marchiato SquareEnix e ora mi ritrovo uno degli strategici più attesi dell'anno ancora una volta sotto l'ala protettiva dello stesso gigante giapponese? Sarò l'ultimo dei romantici ma queste sorprese riescono ancora a stupirmi. Ma è tutto vero, come è vero che questo Supreme Commander ha tutte le carte in regola per lasciarci una volta per tutte a bocca aperta. E pensare che c'era chi diceva che gli strategici in tempo reale stavano vivendo un momento di crisi. Non solo StarCraft 2 è sempre più vicino (ma è meglio non dirlo, sappiamo tutti che Blizzard può gettare tutto alle ortiche dall'oggi al domani), ma ci si mette anche la Gas Powered Game che facendosi pagare lo sviluppo dalla SquareEnix ha messo in cantiere un gioco davvero fuori dal comune. I lavori d'altronde proseguono febbrilmente da oramai tre anni, e la base di partenza, quel Supreme Commander distribuito da THQ nel 2007, è ancora oggi uno dei massimi esponenti del genere, capace di dare una rinfrescata alla tipica struttura aggiungendo estremo realismo nella gestione delle battaglie, una straordinaria cura per il dettaglio e tonnellate di unità diverse. O meglio, specifichiamo: a prima vista il numero delle unità disponibili potrebbe

MIGLIORIE, AGGIUNTE, MA ANCHE CAMBIAMENTI PROFONDI, COME QUELLI EFFETTUATI ALL'AVANZAMENTO TECNOLOGICO CI ATTENDONO IN QUESTO SUPREME COMMANDER 2

Commento

Un gioco dalle innegabili potenzialità che potrebbero però essere compromesse dalla volontà di rendere Supreme Commander 2 accessibile al più alto numero di persone possibili. Così facendo potrebbe conquistare un nuovo mercato, rischiando di lasciare con un palmo di naso tutti gli amanti dell'avvincente complessità del prequel. Spiazzante, davvero.

Pro: Grande cura per il dettagli
Ottima personalizzazione delle unità
Spettacolare

Contro: Sicuri che i giocatori volessero un titolo più semplice?
La telecamera a volte va per i fatti suoi

Giudizio

Le numerose sequenze in computer grafica aiutano a narrare la storia nel miglior modo possibile ma al tempo stesso lasciano l'amaro in bocca in quanto a realizzazione tecnica.

IN SUPREME COMMANDER 2 SCOPRIRETE CHE A VOLTE SARÀ MOLTO MEGLIO INVESTIRE IN UN SEMPLICE TANK MINUZIOSAMENTE MODIFICATO CHE IN UNA ABNORME UNITÀ SPERIMENTALE

L'arrivo dei rinforzi è sempre un evento gradito, sopratutto quando la situazione si è fatta troppo incandescente.

anche sembrare nella norma ma giocando e giocando e rigiocando, avanzando lentamente nella ricerca tecnologica, il giocatore poteva customizzare le proprie truppe in una moltitudine di modi diversi. Naturalmente in un seguito le cose possono solo migliorare: ora non ci resta che scoprire quanto e come.

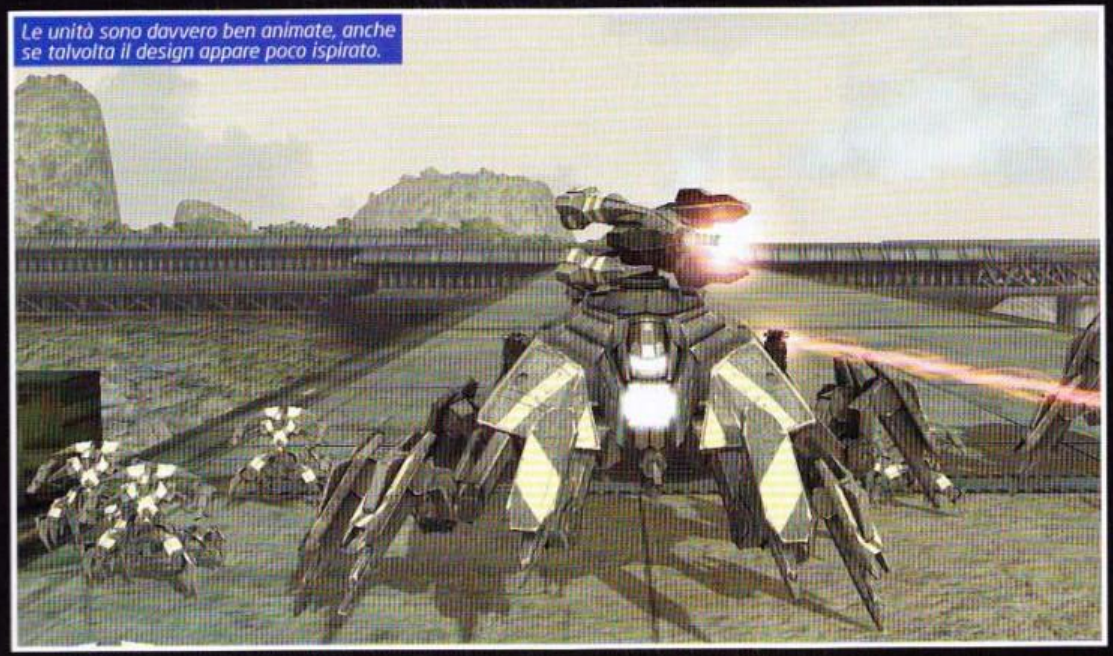
STREAMLINED

Un'altra cosa che gli appassionati di questo gioco ricordano con piacere è la sua struttura strategica. Supreme Commander ha cercato di cambiare il genere fin dalle fondamenta e per farlo non ha potuto far altro che sviluppare un'intelligenza artificiale che mettesse sempre e comunque a dura prova il giocatore. In altri giochi simili, in quasi tutti a dire il vero, buona parte di una vittoria è sempre in mano alla fazione più veloce a mettere in piedi un esercito sufficientemente grande per sbaragliare i nemici. Qui le cose sono molto diverse: ogni attacco va pianificato con cura e gestito con tutto il sangue freddo di cui si è a disposizione. Se non è un capolavoro poco ci è mancato, molto poco, forse proprio la distanza che lo separa da questo Supreme Commander 2, atteso nei negozi in primavera e fin dall'ultimo E3 sulla bocca di ogni appassionato degno di questo nome. Perché oltre a un'ottima giocabilità il gioco in questione ha vantato fin da subito una grafica molto curata: se il primo era bellissimo, il secondo, cari lettori, in quanto a dettagli è addirittura esplosivo. In effetti, basta guardare le immagini per rendersene conto... roba fuori dal comune sopratutto se considerate il numero di unità che contemporaneamente affolleranno lo schermo. Sono talmente tante che gli sviluppatori hanno inserito una serie di icone che ci aiuterà a riconoscerle anche con la telecamera posta lontano dalla battaglia, in modo da non perdere nemmeno un attimo a capire cosa sta accadendo là sotto, dove una trentina di carri armati cercano di bloccare l'avanzata di una truppa che sembra non avere fine, capeggiata da due enormi mech che vomitano missili.

UN UOMO DI FIDUCIA

Ma perché avere così fiducia in una software house come Gas Powerd Games? Sarà per la bellezza del primo Supreme Commander? Non solo, visto che parliamo degli stessi uomini dietro l'avvincente Dungeon Siege e relativo seguito. Ma se volessimo scavare ancora nel passato, scopriremmo che Taylor, l'uomo dietro il gioco a cui è dedicata questa lunga anteprima, altro non è che la stessa persona al fianco del mitico Ron Gilbert durante lo sviluppo di Total Annihilation, grande strategico a base di mech dallo stile molto particolare. Supreme Commander nasce proprio come seguito spirituale di quel gioco.

I nostri generatori sono una priorità: la prima cosa da fare sarebbe costruire una buona rete di torrette difensive.



Le unità sono davvero ben animate, anche se talvolta il design appare poco ispirato.

POTERE AL DETTAGLIO

Alla Gas Powered Games hanno tenuto in considerazione tutta una serie di elementi in grado di fare la differenza. Prendiamo come esempio il bellissimo livello ambientato nel cuore di un canyon, i cui crepacci mostrano, a volte solo di sfuggita ma altre inquadrandola in tutta la sua magnificenza, una gigantesca città, proprio dove precipiteranno volteggiando drammaticamente le unità volanti abbattute. Per esaltare questa grande scenografia animata e per seguire meglio l'andamento della battaglia, Gas Powered Games ha inserito una telecamera molto versatile, in grado di zoomare al livello del terreno come tante altre ma anche di allontanarsi dallo scontro per mostrare un'incredibile porzione dell'area di gioco. Ma non è solo una questione di game-

Anche se gli sviluppatori hanno lavorato tantissimo per sviluppare un sistema di pathfinding all'altezza, questo non impedisce alle unità di raggrupparsi in assembramenti caotici e di difficile lettura. Bisogna stare molto attenti per evitarlo.

ESPERIMENTI ROBOGENETICI

Una delle particolarità di Supreme Commander 2 è la presenza di unità sperimentali dal potere fenomenale, capaci, una volta attivate, di cambiare radicalmente il corso di una battaglia. Nella versione finale ne troveremo quasi trenta, completamente diverse tra loro. Al momento abbiamo avuto modo di vedere un gigantesco disco volante in grado di costruire al suo interno della fanteria specializzata e riversarla in qualsiasi punto della mappa, un tempio mobile la cui caratteristica è trasportare istantaneamente le truppe e persino un gigantesco dinosauro denominato Cybranasaurus Rex, metà rettile metà robot, utile per seminare distruzione ovunque ce ne sia bisogno.

Allargando la visuale è possibile avere una panoramica totale del campo di battaglia. Per distinguere le varie unità compariranno delle apposite icone esplicative.

TECNICAMENTE, RISPETTO ALLE PROMESSE, SEMBRA CHE GLI SVILUPPATORI ABBIANO FATTO UN PASSO INDIETRO, FORSE PREFERENDO L'ACCESSIBILITÀ ALLA PERFEZIONE

play e di spettacolarità: le mappe previste in Supreme Commander 2 superano in ogni aspetto quelle del suo illustre prequel, portandosi spesso al pari di quelle viste in Demigod.

A rafforzare la bellezza grafica del gioco ma anche e sopratutto la sua bontà simulativa ci pensano una balistica dei colpi calcolata in tempo reale (capace di infondere alla più semplice raffica di mitra una meravigliosa forza dirompente) e tutta una serie di boost grafici, come l'inclusione di effetti quali la global illumination, in grado di donare al gioco un look accattivante come non mai.

GUERRA STELLARE

Migliorie, aggiunte, ma anche cambiamenti profondi, come quelli effettuati all'avanzamento tecnologico, diviso nel prequel in vari step e ora formato da un unico grande flusso. Investendo nella ricerca non solo avremo accesso a nuove unità e strutture ma anche a molteplici migliorie che potranno essere applicate anche al più semplice tank da battaglia a nostra disposizione. Questo dettaglio, che sembra di così poco conto, in realtà porta con sé degli effetti davvero importanti, limitando nelle battaglie più difficili l'uso di unità troppo avanzate e di conseguenza costose e lente da produrre. In Supreme Commander 2 scoprirete che a volte sarà molto meglio investire in un semplice tank minuziosamente modificato che in una abnorme unità sperimentale, sopratutto perché sarà possibile trasformarlo completamente, aggiungendo cannoni più potenti, capaci di fare più danno, o perfezionamenti, per aumentarne la gittata. La ricerca si dividerà in cinque "famiglie": unità terresti, aeree, navali, costruzioni e comando, con quest'ultima in grado di dare una spinta notevole alle funzionalità della nostra base, potenziando torrette difensive e ottimizzando la produzione di energia.

Fin qui, stando alle parole degli sviluppatori, sembra funzionare tutto a meraviglia. Gioco alla mano, le aspettative sono davvero decollate definitivamente, confermando che Supreme Commander 2 è proprio il titolo che stavamo aspettando. Eppure c'è qualcosa che non torna. Nella versione di prova da noi testata la grafica non è come ce la ricordavamo a Los Angeles, quando durante l'E3 il gioco è stato mostrato alla stampa. Tecnicamente, rispetto alle promesse, sembra che gli sviluppatori abbiano fatto un passo indietro, forse preferendo l'accessibilità rispetto alla perfezione, in modo da far girare Supreme Commander 2 anche su computer meno performanti. C'è ancora molto lavoro da fare e il tempo per farlo, però.

TROPPI CAMBIAMENTI?

Gli unici dubbi che abbiamo sul cuore di Supreme Commander, ovvero il suo gameplay, risiedono però nei tre cambiamenti più importanti applicati alla sua struttura. Le unità, come già avuto modo di scoprire, possono essere potenziate in numerosi modi ma il loro numero, rispetto al prequel, si è ridotto sensibilmente. L'economia del gioco, un tempo capace di mandare a ramengo un'intera partita e per questo amata alla follia da chi cercava un'esperienza impegnativa e gratificante, è ora ridotta a un semplice e costante accumulo di energia, come in tanti altri giochi simili. Il terzo aspetto che ci ha fatto storcere un po' il naso è la trama: non che sia brutta (non abbiamo ancora gli elementi per dirlo e in ogni caso le premesse, sebbene scontate, non sono così male), ma in Supre-

Le tre fazioni presenti nel gioco sono le stesse identiche del prequel. Stiamo parlando di The Illuminate, United Earth Federation e Cybran Nation.

La presenza di giganteschi mech ci riporta subito alla memoria il bellissimo Total Annihilation, ma anche i livelli sono molto simili al gioco di Cavedog Entertainment.

L'interfaccia grafica è pulita e funzionale.

me Commander ricoprirà un ruolo se non fondamentale comunque importantissimo (così almeno continua a dire Chris Taylor, il grande responsabile del gioco). Stando alla porzione da noi provata effettivamente la trama si è rivelata addirittura sfrontata, ma non per contenuti, piuttosto per la sua predominanza. Le scene d'intermezzo sono molto numerose e, considerando il nome SquareEnix in apertura, anche sorprendentemente mediocri. Non che sia importante, ma analizzare ogni aspetto di un gioco è il minimo che si può fare, sopratutto se il titolo in questione è un prodotto così forte e così atteso
Tutto questo non fa che confermare l'ipotesi originaria: Supreme Commander 2, nonostante offra naturalmente una porzione di gioco multiplayer, è un titolo sviluppato espressamente per far vivere agli appassionati che lo riterranno opportuno una lunga e impegnativa campagna contro la diabolica intelligenza artificiale. Praticamente il contrario di Demigod, l'ultimo traballante titolo della Gas Powered Games incentrato proprio su questa modalità. È qui che qualche paura comincia ad affiorare: non sarà che SquareEnix abbia richiesto agli sviluppatori di snellire un po' troppo il progetto originario? Quante probabilità ci sono che Supreme Commander 2 sia stato ridotto all'osso per poi funzionare egregiamente anche su console? Gli RTS d'altronde sono uno dei pochissimi generi a non essere mai riuscito a fare il salto di piattaforma: di conversioni cancellate ne abbiamo viste tantissime e di giochi sfuggiti al controllo del proprio creatore ancor di più, come per esempio Stormrise di Creative Assembly. Se questo sarà il caso di Supreme Commander 2 non possiamo ancora saperlo, ma certi passi indietro fanno storcere la bocca e al tempo stesso ci rendono ancora più curiosi di provare finalmente il gioco completo. ■

LE SCENE D'INTERMEZZO SONO SÌ NUMEROSE, MA ANCHE SORPRENDENTEMENTE MEDIOCRI

Sotto il punto di vista della spettacolarità, ci sono cose notevoli, sia nel bene che nel male.

Esplosioni, raggi laser... fatevi sotto, ce n'è per tutti!

A CURA DI: Raffaele Sogni raffo@sprea.it

SVILUPPATORE: Pendulo Studios - PUBLISHER: Focus Home Entertainment
DISTRIBUTORE: Halifax - USCITA: marzo 2010 - SITO: www.runaway-thegame.com

Runaway
A Twist of Fate

Il capitolo conclusivo della serie è imminente. Una buona avventura e qualche risata possono bastare?

Se il secondo capitolo della serie finiva lasciando molte questioni in sospeso, questo terzo (e apparentemente ultimo) episodio invece pare chiuderà in maniera più o meno definitiva la trilogia.
Il gioco inizia con un breve filmato introduttivo, che mostra il nostro eroe Brian Basco in tribunale, accusato di aver ucciso il colonnello Kordsmeier (già conosciuto in Runaway 2). Il povero patatino non ricorda nulla e quindi viene internato presso un istituto psichiatrico nel tentativo di stabilire se è davvero fuori di capoccia o sta solo fingendo. Poi il patatrac. La scena si sposta in un cimitero: ad assistere alla sepoltura di Brian ci sono giusto il suo amico Ernie, il prete, una inserviente e Gina Timmins, la ballerina incontrata nel primo capitolo e che da allora fa coppia fissa con il nostro eroe. Una volta seppellita la bara, Gina riceve una telefonata... il cellulare indica che è proprio Brian a chiamarla! Risponde, e una voce gli dice di tirarlo fuori, perché si trova proprio nella bara appena sepolta.
Mouse alla mano, toccherà a voi prende le redini dell'avventura, cercando di aiutare la povera Gina a tirare fuori quel disgraziato che è stato appena seppellito vivo.

LE ANIMAZIONI, ALLO STATO ATTUALE DELLE COSE, NON PAIONO ESSERE IL MASSIMO DELLA VITA

UNA CLASSICA AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Interessante il sistema che viene incontro anche alle menti più limitate (tipo la mia): premendo il tasto F2 quando siete bloccati da qualche parte, infatti, potrete usufruire dei suggerimenti di un signore delle pulizie presente negli uffici dei Pendulo... nonostante la sua apparente scarsa dimestichezza con le tecnologie e col gioco, sarà spesso in grado di indirizzarvi sulla strada giusta per sbrogliare la matassa.
Di facile accesso anche le opzioni e l'inventario, che compaiono non appena si porta il cursore del mouse nella parte alta dello schermo: in alternativa è anche possibile richiamare le varie voci tramite i tasti F e TAB. A proposito dell'inventario, ho trovato piuttosto fastidioso che il personaggio non tenga mai in mano l'ultimo oggetto utilizzato, cosa che costringe sempre a riaccedere all'apposito menu per provare combinazioni con altri elementi.
Alcune soluzioni sono troppo macchinose, come quando vi viene chiesto di trovare la tomba di uno svedese tra le centinaia presenti nel cimitero. Si va quindi in una cripta dove è contenuto l'elenco di tutti i sepolti, si prova a leggere ma non succede niente: alla fine per scovare il nome che mi serviva ho dovuto

In Runaway non mancano le citazioni divertenti, ecco un pratico manuale simil-Ikea per costruire bare.

Commento

Runaway – A Twist of Fate è un'avventura dall'impostazione classica che non deficita in fatto di umorismo. La storia per quello che abbiamo potuto vedere è interessante e, anche grazie al sistema di suggerimenti, è adatta anche a coloro che si avvicinano per la prima volta al genere. Esteticamente di buona qualità, lascia un po' perplessi per alcuni enigmi, la cui soluzione è davvero assurda. Nel complesso è un titolo interessante che merita sicuramente di essere tenuto d'occhio.

Pro: Buono il comparto grafico
Situazioni spesso divertenti

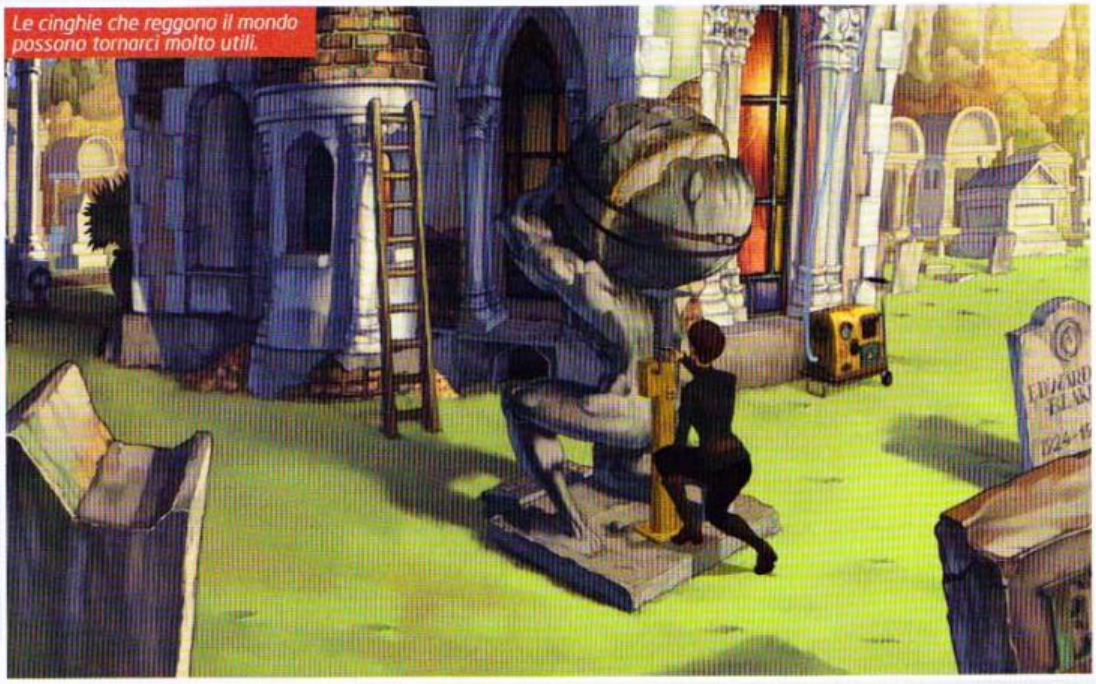
Contro: Alcuni enigmi davvero assurdi
Diversi dettagli da rivedere

Giudizio

Il nostro amico Marcelo ci aiuterà a evadere dal manicomio criminale.

OPZIONI E L'INVENTARIO SONO DI FACILE ACCESSO

sovrapporre le istruzioni in svedese all'elenco dei sepolcri... in questo modo la tizia ha trovato il nome. Vi sembra normale?
Altra situazione che mi ha lasciato perplesso: ci viene richiesto di prendere un oggetto che si trova a circa due metri di altezza e guarda caso poco distante c'è una scala... ma no, non la possiamo prendere! Per raccogliere l'oggetto invece dobbiamo sollevare il coperchio di una botola e piazzare i piedini su questo piedistallo improvvisato.
Comunque a parte situazioni sporadiche i collegamenti tra oggetti sono abbastanza intuibili e progredire nell'avventura, anche grazie all'eventuale suggerimento dell'uomo delle pulizie, risulta moderatamente semplice.
Veniamo ora alle impressioni di carattere tecnico: la versione da me provata si impastava all'inizio del terzo capitolo, quindi diciamo che ho potuto vedere circa tre ore di gioco (in tutto sono 6 capitoli), comprendenti l'ambientazione del cimitero e il manicomio criminale in cui è stato rinchiuso Basco.
Lo stile, esattamente come per i due precedenti capitoli, è cartoonesco: i fondali sono disegnati a mano (in maniera pregevole), mentre i personaggi sfoggiano poligoni in cell-shading. La scelta di utilizzare questa tecnica permette una perfetta amalgama con il fondale, sfoggiando nel contempo ombre dinamiche e minori restrizioni negli spostamenti all'interno dell'area di gioco. Purtroppo le animazioni non sono il massimo della vita, ma chissà, potrebbero sempre migliorare da qui all'uscita, mentre i movimenti risultano piuttosto lenti (fortunatamente cliccando due volte sul punto che si vuole raggiungere, ci si troverà direttamente teletrasportati).
Il comparto audio, al momento, è in inglese con sottotitoli in italiano: le parole proferite dagli attori comunque sono ben scandite e prevalentemente di uso comunque, quindi anche chi non è molto ferrato con la lingua d'oltremanica non dovrebbe avere grossi problemi. In ogni caso i due precedenti Runaway erano localizzati completamente in italiano, quindi non vedo perché il terzo episodio dovrebbe fare eccezione. ■



Le cinghie che reggono il mondo possono tornarci molto utili.

Simpatica come scritta da mettere su un cestino...

La targhetta dice: "Tieni questo cimitero pulito. Ricorda che, un giorno, sarà la tua casa".

La quantità di oggetti presenti nell'inventario può diventare piuttosto consistente.

E questa torcia mi servirà per muovermi nei condotti.

SVILUPPATORE: Milestone - PUBLISHER: Black Bean
DISTRIBUTORE: Leader - USCITA: Imminente - SITO: www.sbkthegame.com/x/

SBK X

Milestone sgomma, inchioda e va a manetta sui nostri PC! Accendete le luci e tornate in pista con noi...

Andare in moto è un'esperienza estremamente coinvolgente. Non si tratta solo di salire a bordo, girare la manopola e andare, guidare una due ruote è qualcosa che impegna il fisico quanto la mente; curvare, accelerare, frenare, comportano che busto, braccia, gambe e persino testa assumano delle posizioni ben precise, altrimenti nel migliore dei casi ci si trova a terra. In particolare l'impostazione che si assume nell'eseguire una curva è un qualcosa che ti obbliga a una forte simbiosi col mezzo e che porta a sensazioni che nessun altro veicolo è in grado di fornire. Ora la domanda è: si possono ricreare queste sensazioni in un videogioco? La risposta è sì, ma servono tre cose: un veicolo, del vento e la forza centrifuga (al veicolo ci avevano già pensato dei vecchi coin-op, e sicuramente oggi ci sarebbe la tecnologia per sopperire anche alle altre due mancanze). La trasposizione a video di una qualsiasi attività motociclistica, per quanto elaborata, non sarà mai in grado di trasmettere certe sensazioni; non è come per i giochi di guida con auto, dove ci si può dotare di seggiolino con pedaliera e volante con force feedback per avvicinarsi parecchio alla realtà, con le moto è tutt'altra questione ed è questo il grosso limite di giochi come SBK X. Titoli come quello di Milestone che, come vedremo, posseggono tutte le carte in regola per centrare l'obiettivo che si sono prefissati, restano imparagonabili con "l'andare in moto".

NELLA PARTE GOMMATA DELLA PISTA L'ADERENZA SARÀ MAGGIORE, PROPRIO COME NELLA REALTÀ

Fatta questa doverosa premessa, abbiamo chiarito che SBK X è un gioco di corse e non una simulazione, proprio per la mancanza di un supporto accessorio. Detto ciò, passiamo alla fase in cui lo si paragona con il più che discreto SBK 09, tanto per farvi capire che in Italia gente che sa fare videogiochi ce n'è e che, almeno nel genere, pochi sono in grado di darci fastidio.

SBK X è stato presentato in un hotel di Milano, esattamente di fronte alla sede di Milesone che l'anno scorso era stata teatro della presentazione di SBK 09; dopo una breve presentazione della line-up e dopo averci mostrato delle foto dei due SBK messi a confronto, siamo stati condotti a un'area destinata alle prove.

Nella modalità arcade è ben visibile la linea che indica se si sta andando alla velocità corretta.

Commento

Ragazzi stavolta mi sa che ci siamo, il degno successore di SuperBike 2001 potrebbe finalmente essere in dirittura d'arrivo. Del resto gli elementi ci sono tutti, da una cura maniacale per i dettagli, a una profonda conoscenza della materia, per giungere a un comparto tecnico molto valido. Non ci resta che aspettare qualche mese e sapremo se davvero SBK X diventerà il nuovo termine di paragone per le simulazioni motociclistiche.

Pro: Tecnicamente molto valido
Finalmente una simulazione come si deve

Contro: Resa estetica dell'ufficio un po' scarsina
Da verificare il comparto multiplayer

Giudizio

Evolving track

Come si può vedere da queste due foto, la gommatura diventa molto evidente dopo alcuni giri.

È davvero buono il livello di dettaglio nella visuale interna.

LE MOTO SONO INCREDIBILMENTE FEDELI ALLE CONTROPARTI REALI

Quindi veniamo ora ai progressi compiuti nel comparto tecnico. Anche se a voi la cosa interesserà relativamente, sono particolarmente contento che il pessimo cielo che caratterizzava i precedenti episodi ora sia in alta risoluzione e dotato della profondità degna di un gioco di ultima generazione. Anche le altre piccole beghe della versione 2009 sono state smussate, e mi riferisco alla vegetazione e al pubblico (anche se quest'ultimo deve necessariamente essere impinguato). Discorso a parte va fatto per i tracciati in generale e i veicoli. I primi godono ora di molti più dettagli, inoltre grazie a un effetto "movimento" che si attiva quando il veicolo raggiunge una certa velocità, si ottiene una convincente sensazione di realismo; per quanto concerne le moto, beh, sono incredibilmente fedeli alle controparti reali, dagli sponsor ai più piccoli particolari del motore.

Merita menzione un particolare sistema di evoluzione del tracciato, chiamato -guarda un po'- Evolving Track. In soldoni è una caratteristica che permette alla superficie della pista di cambiare in seguito al passaggio delle moto, questo significa che inizialmente il manto stradale sarà intonso, ma col trascorrere dei giri si "gommerà" lungo la traiettoria seguita dalle moto... nella parte gommata l'aderenza sarà maggiore, proprio come nella realtà. Inoltre questo sistema verrà in aiuto di coloro che hanno bisogno di evidenti riferimenti visivi, perché nei punti di staccata la gommatura sarà più evidente. Stesso discorso per le gare sotto la pioggia: le aree di maggior passaggio delle moto saranno le prime ad asciugarsi, quindi restare all'interno di esse garantirà un'aderenza superiore, così come fare qualche escursione sul bagnato assicurerà una minore usura degli pneumatici. Saranno molto contenti (e io tra questi) coloro che desideravano una modalità carriera. Nei capitoli precedenti il gioco consisteva nel correre e correre fino a vincere il campionato, ora inizierete dalla classe SuperStock, quindi Supersport, per giungere infine alla SuperBike, sempre che siate in grado di arrivarci, ovviamente. Dietro a queste tre classi c'è tutto un mondo fatto di sponsor, di prove, di collaudi di nuovi pezzi per la vostra moto... insomma, lo spessore di SBK X è davvero notevole specialmente se ci aggiungiamo la modalità multiplayer, che permetterà fino a 16 giocatori di sfidarsi nelle tre classi presenti. ■

In seguito a una caduta anche il cupolino mostra i segni dell'incontro con l'asfalto.

In questo tratto si può notare l'ottimo livello grafico raggiunto con pubblico e vegetazione.

Per enfatizzare il senso di velocità quando si comincia a tarellare, l'ambiente circostante si fa più "mosso".

■ **CPU:** Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2900/nVidia GeForce 8800)
■ **SPAZIO SU HD:** 12 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** 2K MARIN/DIGITAL EXTREMES ■ **PUBLISHER:** 2K GAMES
■ **DISTRIBUTORE:** 2K GAMES ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet (con account Games for Windows Live)
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49.90

www.bioshock2game.com

BIOSHOCK 2

Le utopie affondano per la seconda volta in un mare di sogni.

Dall'avvento della grafica tridimensionale a oggi, pochissimi giochi hanno saputo colpire l'immaginario degli appassionati come Bioshock. Concepito da un visionario del calibro di Ken Levine, che già dieci anni fa ci aveva mostrato tutto il suo talento realizzando il superbo System Shock 2, è la dimostrazione lampante di come una storia originale e un game design di altissimo livello siano le fondamenta per la realizzazione di videogiochi di livello assoluto. Quel genere di titoli che, con il loro prestigio, elevano i videogame oltre il semplice passatempo, conferendogli un'importanza mediatica simile a quella delle migliori pellicole cinematografiche. Probabilmente, ma questa è un'opinione del tutto personale, Bioshock è il gioco che più di ogni altro tra quelli pubblicati durante lo scorso decennio merita di stare sul gradino più alto sul podio degli FPS moderni per come ha saputo mescolare storia, level design e sparatorie in un contesto completamente originale. Vale la pena prenotare un altro soggiorno sui fondali dell'oceano?

IL POTERE DELL'ADAM BEN PRESTO FINÌ PER SBRICIOLARE L'ARMONIA SOCIALE ARTIFICIALMENTE MANTENUTA DALLA PROPAGANDA DI RYAN

L'avventura è abbastanza lineare, ma sono presenti bivi di una certa importanza in alcuni punti della storia. Occhio a chi ammazzate...

Come sempre, l'ambiente offre numerosi spunti per combattere con i ricombinanti: acqua, oggetti, sistemi di sorveglianza e altezze consistenti danno l'occasione per preparare trappole di ogni genere.

DISTRIBUZIONE AUTOMATICA

Buona parte delle ambientazioni di Rapture è costellata da postazioni cui il giocatore può accedere per semplificare il suo cammino all'interno della città. Oltre ai normali distributori automatici di munizioni e beni di consumo alimentati dal comune denaro contante, è possibile accedere a negozi in cui si investono ingenti quantitativi di ADAM per acquistare tonici e plasmidi. I primi sono abilità passive (velocità di movimento, resistenza al danno, immunità parziale ai sistemi di sicurezza e così via) mentre gli altri devono essere equipaggiati e utilizzati con la mano sinistra per completare le potenzialità delle armi. Avremmo gradito qualcosa di davvero inedito, ma anche così non è male: tutti i plasmidi del primo gioco sono infatti stati riproposti con qualche variante (l'ipnosi ha sostituito il controllo del Big Daddy, per esempio) anche in Bioshock 2 e permettono di effettuare combinazioni di attacco e difesa spassose e devastanti. Il vortice, in particolare, permette diverse combinazioni di trappole quando associato ad altre abilità che vi daranno immense soddisfazioni anche se al prezzo di quantitativi industriali di Eve. Non tutti i tonici e plasmidi sono utilizzabili in ogni momento, anche se è possibile acquistare slot per trasportarne il più possibile: per questo motivo bisogna servirsi delle banche genetiche ed equipaggiare quelli preferiti o più adatti alle sfide che ci attendono.

Nella prima metà del gioco ci sposteremo usando la linea ferroviaria interna: a ogni stazione ci sarà da lottare per arrivare a quella successiva.

UTOPIA PERSONALE

La risposta alla domanda che ha chiuso il precedente paragrafo dipende da quanta nostalgia avete dell'ambientazione originale. In Bioshock ci trovavamo a visitare, in seguito a un incidente aereo, una città completamente autosufficiente, chiamata Rapture, adagiata sul fondo dell'oceano. Alla conclusione della Seconda Guerra Mondiale, Andrew Ryan, un eccentrico magnate americano, decise di costruire la sua "Utopia" personale nelle profondità degli abissi: un luogo completamente separato dalla superficie in cui potessero confluire le migliori menti del pianeta per dar vita a una società basata sul culto della proprietà, del lavoro e dell'ingegno individuale. Dopo un periodo d'iniziale prosperità, la situazione si deteriorò in seguito alla scoperta delle proprietà curative di una sostanza contenuta in molluschi marini, l'ADAM. Le possibilità offerte in termini di potenziamento e abilità dell'essere umano (sintetizzate in tonici e plasmidi) avevano lo spiacevole effetto collaterale di causare una terribile dipendenza che sfigurava i corpi e devastava le menti. Il potere dell'ADAM ben presto finì per sbriciolare l'armonia sociale artificialmente mantenuta dalla propaganda di Ryan, trasformando una splendida città, costruita secondo i canoni architettonici dell'Art Dèco americana anni trenta, in un gigantesco complesso in preda all'anarchia dei ricombinanti assetati di ADAM.

La consultazione della mappa è sempre piacevole. I livelli sono più grossi rispetto a quelli di Bioshock e tendono spesso a svilupparsi su più piani.

SOGGETTO DELTA

Dopo mesi di ricerche ed esperimenti, vennero deputate alla raccolta di questa sostanza le "Sorelline", bambine geneticamente mutate che vagavano per la città in cerca di cadaveri da prosciugare in compagnia dei Big Daddy, colossi in tuta da palombaro mentalmente condizionati per proteggerle. Originariamente concepiti per le operazioni di manutenzione della città sul fondale oceanico, i Big Daddy vennero reindirizzati alla protezione di queste mietitrici, da sempre obiettivo primario dei ricombinanti in perenne crisi d'astinenza alla ricerca della loro droga preferita. La storia di Bioshock 2 è ambientata qualche anno dopo la conclusione del primo gioco. A tirare le fila di quel che resta dei ricombinanti di Rapture ora pensa un pugno di individui poco sani di mente che fanno capo a Sofia Lamb: una psichiatra originariamente chiamata da Ryan stesso per fornire supporto psicologico agli abitanti non più in grado di sopportare le difficoltà di una vita confinata lontana dalla luce del sole. A contrapporsi a questo nuovo condottiero, che ha manipolato le fragili menti degli abitanti con la creazione di un culto religioso basato sulle sorelline, troviamo il giocatore nelle vesti di Delta: il primo Big Daddy ad aver mai stretto un legame mentale completo con la sorellina che doveva proteggere, risvegliatosi die-

DELTA È IL PRIMO BIG DADDY AD AVER MAI STRETTO UN LEGAME MENTALE COMPLETO CON LA SORELLINA CHE DOVEVA PROTEGGERE

Le scene forti non mancano e il tema conduttore è sempre lo stesso: la dipendenza dall'ADAM.

Ogni livello è caratterizzato da un personaggio a tema nei panni di arcinemico. Alcune vecchie conoscenze di Bioshock possono tornare, anche se in forme e modi diversi...

UN CAPODANNO

Poteva una produzione di questo genere essere priva della componente multiplayer?

Visto il valore assoluto del single player in termini di qualità e longevità, la risposta poteva anche essere affermativa. Tuttavia l'impegno di 2K si è concentrato anche sulla realizzazione di una componente multiplayer che potesse soddisfare la voglia di Rapture del giocatore anche nel momento in cui si chiudeva il sipario su questa seconda avventura. Non era facile realizzare una componente online in grado di adattarsi alla peculiare ambientazione di questo gioco, ma bisogna ammettere che il lavoro svolto è di ottima fattura, anche per come si collega alla storia di Rapture. Gli scontri che giocheremo ripropongono gli avvenimenti della guerra civile che, durante il veglione di capodanno del 1959, fecero cadere la città nel caos di cui sono evidenti le conseguenze nel single player del primo e secondo titolo. Impiegati, casalinghe, uomini d'affari e operai saranno i protagonisti di festeggiamenti assolutamente esplosivi che li vedranno combattere per l'ultima goccia di ADAM disponibile o, ancora meglio, le sorelline presenti nel livello. La lobby di attesa è ben realizzata e permette al giocatore, oltre che personalizzare l'aspetto del suo personaggio, di scegliere quali armi, tonici e plasmidi equipaggiare prima di salire sulla batisfera che lo porterà nella zona di guerra. Niente classi quindi, ma la varietà è garantita dalla possibilità di scegliere in tutta libertà la configurazione che si preferisce per menare le mani. Vincendo partite su partite e compiendo azioni degne di nota sarà possibile accumulare ADAM da investire nell'acquisto di nuove armi, tonici e plasmidi nel consueto processo di crescita del nostro alter ego multiplayer. La curiosità degli appassionati dovrebbe trovare ampi spunti d'interesse anche per quanto riguarda le ambienta-

Più che le armi, in multiplayer bisogna stare molto attenti ai plasmidi avversari: il loro potere incapacitante può essere sfruttato tatticamente in molti modi.

Il feeling leggermente surreale delle battaglie online è rafforzato dalle tipologie di personaggi utilizzabili. Prevedo partitoni all'ultimo sangue tra di casalinghe e uomini d'affari.

Tornano in grande stile le armi del primo Bioshock: una scelta azzeccata in termini estetici e di bilanciamento degli scontri.

Se i cambiamenti in ambito di plasmidi e tonici sono stati piuttosto limitati, decisamente interessante è stato il lavoro svolto per quanto riguarda la rielaborazione delle armi usate da Delta in single player: come per l'armeria di Jack, ogni gingillo può essere potenziato presso apposite stazioni sparse nelle varie location di Rapture e dispone di numerose modalità di utilizzo in base a differenti tipi di munizioni utilizzabili.

TRIVELLA

Niente chiave inglese stavolta, ma una bella trivella a motore che dovrete alimentare con il necessario carburante: oltre alla perforazione e smazzulamento dei nemici può essere usata come sperone effettuando il caricone tipico dei Big Daddy.

DOPPIETTA

Una lupara a canne mozze in fondo all'oceano suggerirebbe che Cosa Nostra è arrivata anche a Rapture: la doppietta è una delle armi più arroganti del gioco e va potenziata al più presto. Letale a corto raggio, dà il meglio di sé con le munizioni alternative, quelle al fosforo in particolare.

SPARARIVETTI

Strumento di lavoro riconvertito a usi meno ortodossi, lo spararivetti è un'arma che userete piuttosto spesso a causa del buon numero di munizioni che si trovano in giro. La rapidità di fuoco è compensata da un danno non particolarmente elevato dei rivetti standard.

LANCIA ARPIONI

Preciso e letale, il lancia arpioni è l'arma da cecchino del gioco. La potenza degli arpioni è

ESPLOSIVO

Rapire una sorellina implica l'impossibilità di usare le armi con la mano destra, oltre a dover subire le sue occhiatacce fino a che non la infilerete nel primo condotto utile.

Il lavoro svolto dai DE (Unreal Tournament, Dark Sector) è stato eccellente.

zioni che affronteremo: si tratta di versioni ripulite delle location più rappresentative del primo Bioshock e ingrandite per adattarsi alle necessità del gameplay di ogni modalità. Queste ultime sono abbastanza numerose, e permettono di reintepretare i vari livelli a disposizione in molti modi: tuttavia, a dispetto del nome, si tratta di varianti delle modalità di gioco classiche viste in altri titoli simili. Oltre ai classici Deathmatch e Team Deathmatch, Last Man Standing e Conquest, molto divertenti sono il Capture the Flag (in questo caso la bandiera è una sorellina) e Proteggi l'ADAM, una variante del più classico Domination. Ad aggiungere la giusta dose di pepe a sparatorie e scambi di plasmidi ci pensa la possibilità di indossare la tuta da Big Daddy per seminare, per un periodo di tempo limitato, morte e distruzione usando le armi tipiche di questi bestioni. Anche se le modalità non sono niente di nuovo, bisogna riconoscere che il multiplayer di Bioshock si rivela un extra estremamente piacevole in virtù della varietà di situazioni che la combinazione di armi e plasmidi porta alla luce durante la partita: non è pensato per chi vuole primeggiare grazie alla skill con il mouse ma punta più sul lavoro di squadra e sulla tattiche che le differenti configurazioni permettono di mettere a punto da parte delle squadre più attente. Tre limitazioni gli impediranno di duellare ad armi pari con i mostri sacri

Le location meritano un giro di prova anche solo per vedere Rapture prima del disastro.

dell'online: il limite di giocatori piuttosto basso (cinque per parte, ma le dimensioni delle mappe compensano questo problema), la lobby di ricerca delle partite automatizzata (niente scelta del server) e l'assenza di istanze dedicate. A parte questo, il divertimento è garantito a lungo, in particolare per quanto riguarda le modalità più tattiche come Cattura la Sorellina e Proteggi l'ADAM.

devastante e le munizioni sono recuperabili, ma tutto viene "smussato" da tempi di ricarica secolari. L'effetto dei cadaveri che cadono quando li schiodate dal muro è impagabile, però.

GATLING

Classico mitragliatore a canne rotanti, sostituisce, probabilmente per questioni ergonomiche, il caro Thompson 1921 del gioco originale. Ottimo per tutti i tipi di bersagli, a patto di utilizzare le munizioni giuste.

CANNONE

Quando la situazione si complica, il cannone è quello che ci vuole: le munizioni costano un oblò della testa, ma tra razzi e mine di prossimità c'è veramente di che divertirsi. Occhio ai ricombinanti con il plasmide della telecinesi...

HACK TOOL

Essenziale per aggirare dalla distanza telecamere, torrette e dispositivi di apertura, l'hack tool ora serve anche per depositare le torrette rubate agli Sferragliatori.

Farsi amiche tutte le torrette e telecamere presenti in un livello è cosa saggia, visto che capita molto spesso di tornare sui propri passi e non sapere chi si incontra.

Il level design conferma lo splendido lavoro svolto in prima battuta da Bioshock. Anche le richieste hardware sono rimaste le stesse di due anni fa.

ci anni dopo la sua "disattivazione". La ricerca della figlioccia attraverso i nove livelli che compongono Bioshock 2 è il tema conduttore di un gioco che, affrontato con metodo e attenzione all'immensa mole di dettagli, arriverà tranquillamente a prendere una ventina di ore del vostro tempo. Impostate il livello di difficoltà a difficile, abolite la freccia che indica la direzione in cui andare (la consultazione della mappa è un gioco nel gioco) e vi verrà servita su un piatto d'argento un'avventura che sa di vera sfida e non un semplice FPS dove si avanza a rullo compressore come sempre più spesso accade negli ultimi tempi.

LANCIA IL SASSO...

La condizione di Delta è alla base delle novità proposte in termini di gameplay: ferma restando la necessità di combinare gli effetti di armi espressamente pensate per il Big Daddy (essenzialmente strumenti da lavoro riadattati) e plasmidi derivati dal gioco originale, è cambiata notevolmente la dinamica in relazione ai nostri obiettivi nell'immediato.

LA PROTEZIONE ATTIVA DELLE SORELLINE IMPLICA NON SOLO LA NECESSITÀ DI STARE ALL'ERTA, MA ANCHE DI SFRUTTARE IN MODO CREATIVO LE POTENZIALITÀ DEL NOSTRO ARSENALE

Se in Bioshock si trattava di ripulire i livelli dai ricombinanti e salvare tutte le sorelline, in questo caso si aggiunge un compito opzionale ma fondamentale alla prosecuzione del gioco. In precedenza, una volta abbattuto un Big Daddy, era possibile prosciugare una sorellina per ottenere l'ADAM necessario all'acquisto di nuovi plasmidi e tonici oppure liberarla, diminuendo notevolmente la nostra capacità offensive e difensive. In Bioshock 2 abbiamo una terza opzione, ovvero quella di adottare la piccola e perlustrare il livello in cui ci troviamo alla ricerca di cadaveri adatti a essere prosciugati. Il loro posizionamento non è casuale: una volta iniziata la procedura di estrazione (bisogna far scendere la sorellina dalle nostre spalle e dargli un minuto di tempo per fare il suo lavoro di siringa) si scatenerà un inferno di ricombinanti atto a impedirci di portare a termine l'operazione. La protezione attiva delle mietitrici implica non solo la necessità di stare all'erta con armi e plasmidi spianati, ma anche di sfruttare in modo creativo le potenzialità del nostro arsenale. Nelle fasi più avanzate del gioco è necessario creare attorno alla sorellina una zona morta piena di mine, trappole vortice, dardi elettrici, rivetti e torrette che impedisca all'orda di ricombinanti di attaccarla, mentre il giocatore, da una posizione strategica, provvederà a martellare gli assalitori con tutte le munizioni di cui dispone. Impegnativo, a volte frustrante, ma tremendamente divertente per come evolve il sistema di combattimento apprezzato nel gioco originale.

I Big Daddy sono di tre tipi diversi: la loro aggressività e indipendenza li rende i nemici più temibili del gioco, insieme alla Big Sister.

ACCOGLIENZA CALOROSA

I ricombinanti nelle loro numerose varianti e i due tipi di principali di Big Daddy presenti nel primo Bioshock tornano anche in questa versione del gioco, e lo fanno con una serie di modifiche piuttosto interessanti all'intelligenza artificiale, atte a raffinare il loro comportamento. Stiamo parlando di cose come il cercare la copertura durante alcuni scontri, come una maggiore consapevolezza delle trappole posizionate dal giocatore e una capacità di assorbire danni tutt'altro che trascurabile. Le creature introdotte ex novo, invece, sono tre: il Bruto, un ricombinante grosso come un toro da tenere sempre a debita distanza e capace di fare a botte a mani nude con un Big Daddy. Lo sferragliatore è un Big Daddy armato di lanciamissili che cosparge la zona del combattimento con torrette automatiche in grado di creare un muro di fuoco verso qualsiasi cosa minacci la sorellina. Il nemico più letale del gioco è comunque rappresentato dalle Big Sister, creature in una tuta da immersione decisamente più agili e letali del Big Daddy che appaiono ogni volta che tutte le sorelline di un livello sono state salvate o prosciugate. È opportuno accoglierle come si deve, facendo scorta di medikit, eve e munizioni, e scegliendo una zona della mappa in cui possano ricevere le giuste attenzioni di telecamere, torrette e bot di sicurezza.

Prosciugare o salvare? E non pensate che la scelta non abbia conseguenze.

NON MANCANO INTERESSANTI NOVITÀ COME CAMMINATE SUL FONDO DELL'OCEANO O ALL'INTERNO DI LIVELLI COMPLETAMENTE SOMMERSI

La Big Sister in tutto il suo splendore. Veloce, letale e coriacea: a livello hard è un osso veramente duro.

... E TOGLI LA MANO!

Oltre alla splendida storia, uno dei punti forti del primo gioco era la dinamica dei combattimenti. Anche stavolta il lavoro svolto da 2K è stato di altissimo livello per come riesce a integrare l'intelligenza artificiale dei nemici e ottenere un gameplay "sandbox style" decisamente atipico in uno sparatutto caratterizzato da livelli enormi e complessi. Grazie a un uso creativo di armi e plasmidi, è possibile dar vita a situazioni del tutto esilaranti per come possono volgere a nostro vantaggio: oltre alle imboscate citate nel paragrafo precedente, scoprirete che la sopravvivenza non è legata solo all'abilità con mouse e tastiera ma anche all'opportunismo che deriva da una buona conoscenza delle reazioni dei nostri avversari. Sfruttare la protezione di un Big Daddy di passaggio nelle zone più affollate, attirare nel fuoco incrociato di telecamere e torrette un'orda di ricombinanti, causare una rissa tra due Big Daddy e stendere il superstite con il minimo sforzo sono solo alcune delle possibilità offerte ai giocatori più abili, in grado di prevedere in anticipo cosa accadrà una volta premuto il grilletto. Tanta varietà è la conseguenza di un ottimo lavoro svolto sul fronte dell'intelligenza artificiale di nemici stanziali (fermatevi ad ascoltare i loro dialoghi ogni volta che potete) e pattuglie. Una volta avvistati, iniziano a cercarci senza sosta dimostrando un'ottima autonomia di movimento, sia che si tratti dell'ultimo dei ricombinanti o del più feroce Sferragliatore. A tanta indipendenza si aggiunge un respawn non particolarmente assillante ma utile a tenere il giocatore sempre sul chi vive quando attraversa zone già ripulite. Il numero e la solidità di molti avversari diventano un problema quando si tratta di amministrare i rifornimenti a disposizione: l'eve che alimenta i plasmidi utilizzabili con la mano sinistra va via come acqua fresca d'estate e la stessa cosa succede per le munizioni. Prima di prosciugare un cadavere o attaccare un Big Daddy, meglio esplorare attentamente i livelli in cerca di rifornimenti o denaro che ci permettano di avere una riserva sufficiente a sostenere un combattimento prolungato e dagli esiti non sempre scontati.

UN GIRETTO CON LO SCAFANDRO

Le foto a corredo di questo articolo parlano da sole, ma è doveroso spendere alcune parole su una parte tecnica che riprende le potenzialità del motore grafico visto in azione nel primo Bioshock, riproposto in questa sede in versione riveduta e corretta. Texture, animazioni, modelli di personaggi e oggetti evolvono in piccola parte la qualità messa in mostra due anni fa dall'Unreal Engine 3 e confermano alla grande come il lavoro svolto in prima battuta abbia resistito alla prova del tempo. Alcuni dei pregi più evidenti di Bioshock erano lo strepitoso level design e l'architettura anni trenta che dava vita a oggetti, mobili e suppellettili. Bioshock 2 prosegue su questa strada con una qualità del tutto paragonabile per coerenza estetica, complessità degli stage ma, soprattutto, bellezza di molte ambientazioni. Sotto la devastazione portata da anni d'incuria e invecchiamento delle strutture costantemente sottoposte alla pressione dell'oceano, si nota l'eccezionale lavoro da 2K Games nel creare un luogo completamente votato all'art dèco sotto ogni punto di vista: e la cosa bella è che tutto quanto concorre a rendere l'esplorazione minuziosa una componente piacevole anche di questo secondo capitolo. Visto il nostro status di palombari certificati, non mancano interessanti novità come camminate sul fondo dell'oceano o all'interno di livelli completamente sommersi ormai restituiti alla fauna e alla flora degli abissi. L'eccellenza prosegue anche in campo audio: gli effetti sonori sono mutuati quasi completamente dal primo gioco mentre le musiche ricreano quell'atmosfera a cavallo tra la spensieratezza e la disperazione che aveva reso indimenticabili molti momenti del primo Bioshock. Ugualmente memorabile è la traduzione della versione italiana: la recitazione dei diari audio è un ottimo esempio di come un doppiaggio di qualità cinematografica possa concorrere a sdoganare prodotti di questo calibro anche presso il pubblico nostrano meno hardcore, che non sempre attribuisce al videogioco la dignità artistica di cui noi, da appassionati, siamo sicuri da tempo.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Un trappolone ben congegnato in cui ho attirato un'orda di ricombinanti. Quando state per estrarre dell'ADAM, esaminate la zona e preparatevi ad accoglierli come si deve.

Commento

Bioshock 2 è il degno erede di quello che molti appassionati considerano come il metro di paragone per gli sparatutto con una storia da raccontare e un'ambientazione da "vivere". Tanta qualità è stata raggiunta nuovamente da 2K Games grazie alle novità che migliorano il gameplay e rendono Bioshock 2 una sfida ancora più impegnativa della precedente, mantenendo, nel contempo, il coinvolgimento di un contesto senza pari nell'ambito della "giocografia" moderna. Alla longevità del single player si aggiunge un multiplayer di maniera ma divertente, che completa un'offerta che, ancora una volta, gocciola eccellenza da ogni singola tubatura.

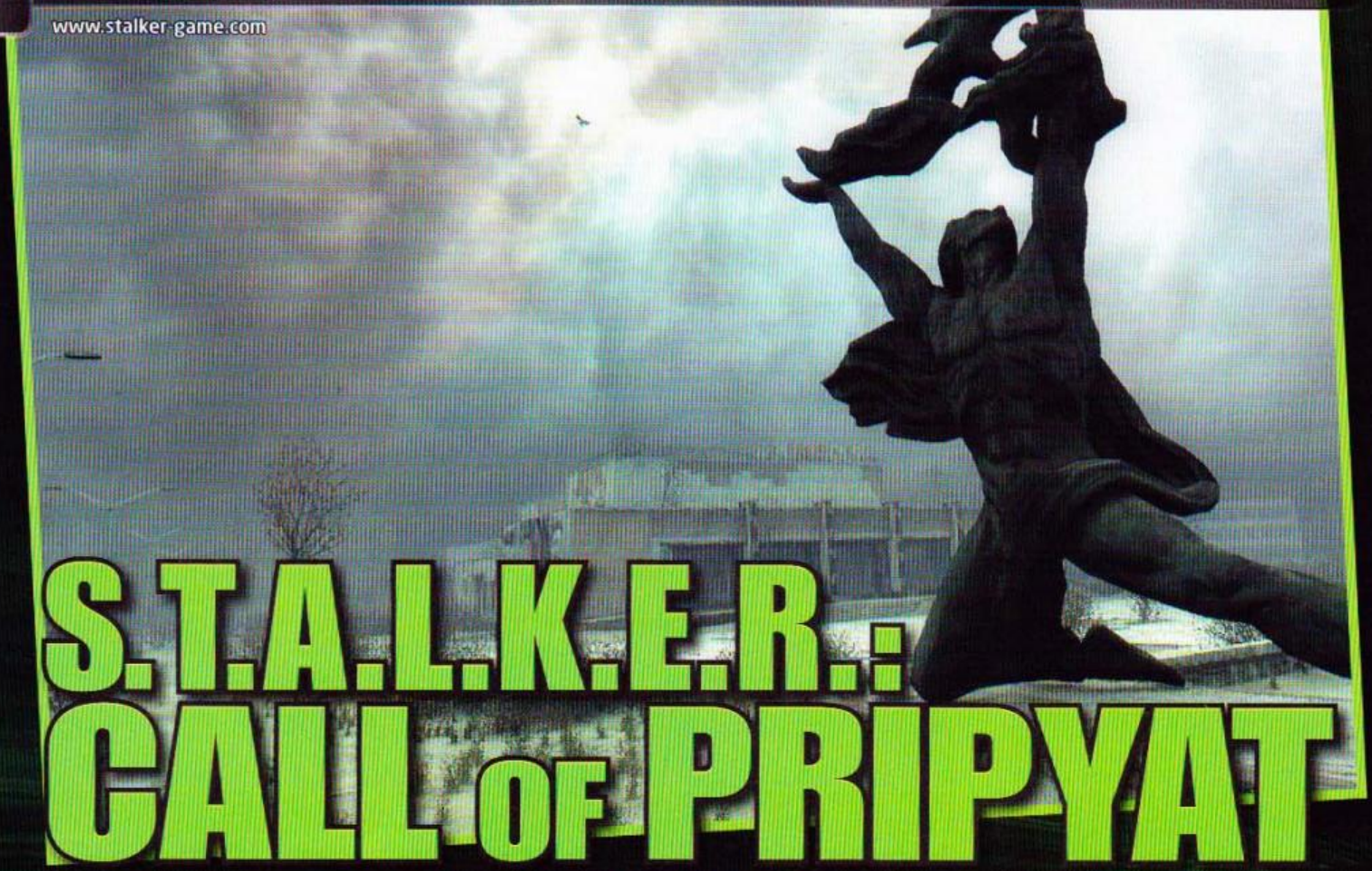
Pro: Storia e game design superlativi
Scontri da interpretare tatticamente
Venti ore di esplorazione in solitaria

Contro: Multiplayer forse poco coraggioso

VOTO 96

■ CPU: Single Core 3 GHZ (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Ati Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 9 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: GSC GAME WORLD ■ PUBLISHER: BITCOMPOSER GAMES
■ DISTRIBUTORE: KOCH MEDIA ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29.90

www.stalker-game.com



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

"Quando arriva l'inverno, io vado sui tetti dei palazzi. Voglio sentire il vento che entra nelle finestre rotte. È il suono della città che piange, è il suono della città che muore."

Nella lunga storia di TGM, al di fuori delle rubriche tradizionalmente dedicate a temi non strettamente attinenti al mondo dei videogiochi, in rare occasioni ci è capitato di trattare con un taglio tipico del giornalismo d'informazione eventi storici del recente passato. Non credo di essere l'unico a pensare che il reportage di JPS (TGM N° 216, Natale 2006) in occasione della preview di S.T.A.L.K.E.R. sia stato uno dei più belli mai partoriti da una penna della nostra redazione. In particolare, la descrizione di Pripyat, la cittadina fantasma sorta a ridosso della centrale nucleare di Chernobyl, è la splendida (e agghiacciante) sintesi di una realtà degna del peggior incubo sci-fi che mente umana possa concepire. Un contesto perfetto in cui ambientare un videogioco: soltanto accennata in Shadow of Chernobyl, era possibile visitarne uno scorcio piuttosto dettagliato nel seguito Clear Sky, che tuttavia si poneva come prequel a tutte le vicende narrate nel gioco originale. Con l'arrivo di Call of Pripyat, terzo capitolo della serie e completamente stand alone, GSC Game World ci conduce all'interno di vie deserte invase da erbacce, mutanti e Stalker resi pazzi dalle radiazioni.

STAVOLTA FAMA E RICCHEZZA NON SARANNO IL NOSTRO UNICO OBIETTIVO

FAMA E RICCHEZZA?

In Call of Pripyat vestirete i panni di

Nelle fasi iniziali del gioco la scarsa pecunia a disposizione obbliga ad arrangiarsi con le armi meno performanti e più inaffidabili. Risparmiate il giusto...

... e in men che non si dica arriveranno ottiche, lanciagranate, silenziatori e armi di qualità superiore.

L'olio che unge gli ingranaggi della Zona è di due tipi: denaro contante e vodka. A fiumi.

L'ambientazione è una fotografia della Russia industriale degli anni ottanta, con qualche concessione alla fantasia degli sviluppatori.

LE EMISSIONI SONO EVENTI CASUALI MOLTO SIMILI A UN'ONDATA ELETTROMAGNETICA CAPACE DI FRIGGERE IL SISTEMA NERVOSO DI QUALSIASI ESSERE VIVENTE

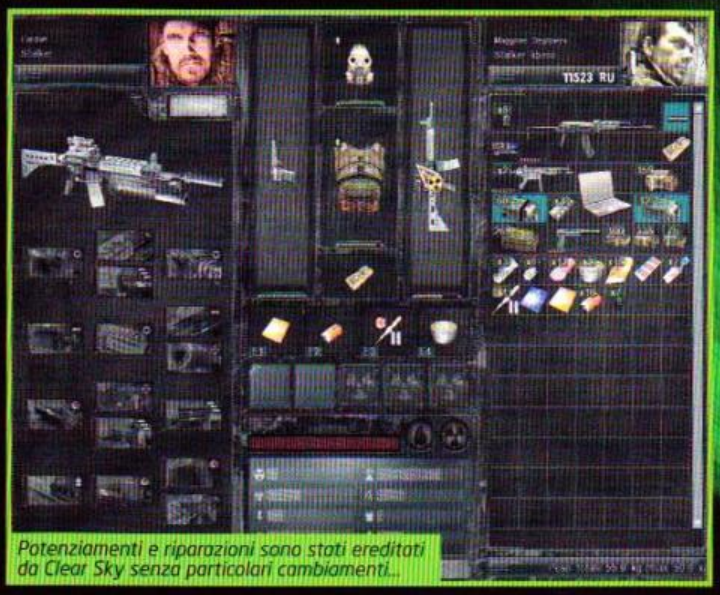
un maggiore dell'esercito americano di origini russe incaricato di indagare sui recenti avvenimenti all'interno della Zona. Il contesto rimane lo stesso di sempre: in un futuro prossimo, le vicinanze della centrale nucleare russa che nell'aprile del 1986 vide esplodere il reattore 4 per un errore umano, sono state sconvolte da una serie di avvenimenti inspiegabili. Uomini e animali orrendamente mutati dalle radiazioni si aggirano in un raggio di venti chilometri dall'epicentro; a questi si aggiungono bande di avventurieri che quotidianamente perlustrano l'area alla ricerca di manufatti, oggetti misteriosi generati da anomalie (elettriche, magnetiche, incendiarie) molto ricercati sul mercato nero mondiale per le loro proprietà benefiche. Stavolta fama e ricchezza non saranno il nostro obiettivo, visto che gli ordini sono di scoprire quanti più dettagli possibile sulla sorte di cinque elicotteri d'assalto sovietici precipitati nelle vicinanze di Pripyat e all'interno della cittadina stessa. Basta trascorrere un paio d'ore dall'inizio dell'avventura per capire che CoP è stato strutturato in modo molto diverso da Clear Sky e, sotto molto punti di vista, rappresenta un ritorno alle origini del primo Shadow of Chernobyl: l'area di gioco è composta da tre macroaree da cui è possibile accedere a edifici e complessi sotterranei ove portare a termine le missioni strettamente legate alla trama. In genere, si va dal recupero di informazioni all'esame di determinate location, passando per il colloquio con personaggi chia-

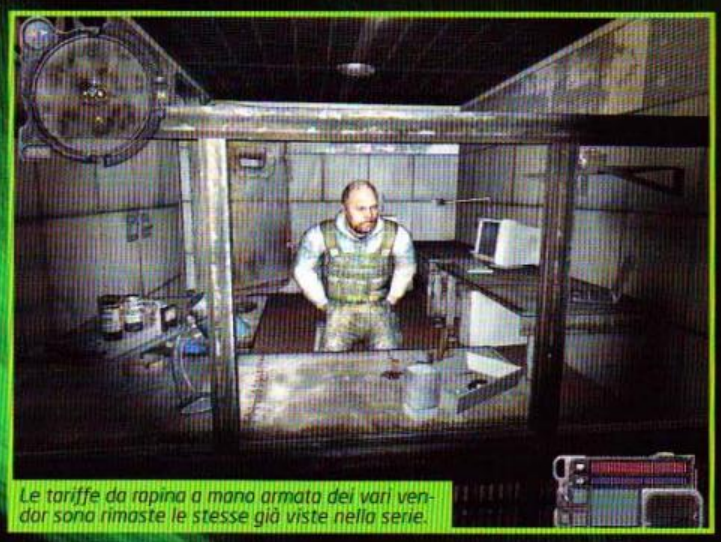
Una classica tuta da combattimento. Dovrete sorbirvene di radiazioni prima di indossare una di queste...

La possibilità di dormire e di accedere a un armadietto personale per alleggerire l'inventario è una gradita novità.

RADIAZIONI RICICLATE

Il multiplayer di Call of Pripyat è probabilmente l'aspetto che ha subito meno modifiche nel corso dei quattordici mesi che separano questa produzione da Clear Sky e, a tutti gli effetti, è la riproposizione completa delle mappe e modalità presentate in quella sede. Si tratta di un semplice riempitivo che non va oltre una modalità Deathmatch, Team Deathmatch e due varianti del Capture The Flag in cui ci si scanna per dei manufatti al posto delle classiche bandierine. Completa il quadretto il menu di acquisto di armi, munizioni e protezioni che va ad arricchire un gameplay piuttosto classico che non può pensare minimamente di confrontarsi con i titoli più in voga sui server di inizio 2010.


Potenziamenti e riparazioni sono stati ereditati da Clear Sky senza particolari cambiamenti...


Le tariffe da rapina a mano armata dei vari vendor sono rimaste le stesse già viste nella serie.

ve della vicenda. Il tutto è condito da sparatorie piuttosto intense in seguito a incontri casuali o appositamente scriptati per l'occasione. A questo si aggiungono tutta una serie di missioni opzionali fonte di lauti guadagni, in relazione all'equipaggiamento e ai manufatti recuperati, che presuppongono un'esplorazione molto attenta del circondario e una certa abitudine a trattare con mercanti privi di scrupoli per entrare in possesso di armi, munizioni e rifornimenti essenziali a sopravvivere in un ambiente così ostile.
Similmente a quanto avvenuto in passato, la longevità si attesta su livelli più che buoni: ai giocatori più meticolosi servirà una ventina di ore abbondante per completare l'intera avventura. Chi, invece, vuol andare dritto al nocciolo della questione (parlando di un reattore nucleare...) dovrebbe cavarsela in quindici ore di peregrinazioni, a livello "normale".

SONIC BOOM

Una delle novità più interessanti di Call of Pripyat riguarda proprio la letalità della Zona in senso stretto. Se in precedenza era necessario guardarsi da aree contaminate, esercito e Stalker concorrenti, ora due nuovi pericoli si aggiungono a un campionario di orrori già abbondante: le emissioni della Zona e un set di mutanti dalle caratteristiche completamente inedite.
Le emissioni sono eventi casuali molto simili a un'ondata elettromagnetica capace di friggere il sistema nervoso di qualsiasi essere vivente venga colto alla sprovvista nel momento in cui queste si verificano. Precedute da un repentino cambiamento climatico simile a un violento temporale, obbligano il giocatore a cercare riparo in un luogo chiuso o, ancora meglio, sottoterra. Nel momento in cui viene annunciato l'arrivo di un'emissione si verifica un fuggi-fuggi generale che spesso, al termine del fenomeno, lascia sul terreno i corpi di molti sprovveduti che non hanno fatto in tempo a raggiungere un luogo sicuro pronti per essere spogliati dei loro averi.
I nuovi mutanti non sono molti, ma mettono in mostra caratteristiche molto diverse tra loro: basta affrontarli una volta per rendersi subito conto di come gli sviluppatori si siano spremuti le meningi per porre al giocatore una sfida diversa dal cercare di sopperire con la potenza di fuoco al numero o alla velocità dei mutanti che si trovano nelle aree all'aperto o nei sotterranei. Invisibilità semipermanente, teletrasporto e capacità di manipolare a distanza oggetti e anomalie sono solo alcune delle novità più eclatanti che si vanno a sommare ai nemici di vecchia data, a Stalker con il cervello in pappa a causa delle radiazioni e persino a fazioni di avventurieri in preda a una crisi mistica intenti ad adorare divinità che comunicano con loro attraverso rudimentali antenne radio.

LA SITUAZIONE IN CONTINUA EVOLUZIONE BASATA SULL'IMPREVEDIBILITÀ DEGLI SCONTRI TRA DUTY E FREEDOM ERA UN VALORE AGGIUNTO CHE AVREMMO VOLUTO RITROVARE ANCHE IN QUESTO TERZO TOUR RADIOATTIVO

Non svegliare il succhiasangue che dorme. Esci alla chetichella e procurati una buona dose di gas nervino...

VALORE AGGIUNTO

La struttura di sparatutto contaminato da elementi RPG (gestione dell'inventario, potenziamento delle armi e armature in particolare) ricalca molto da vicino i canoni della serie S.T.A.L.K.E.R.: se prendiamo in considerazione il primo Shadow of Chernobyl, si può dire che Call of Pripyat in termini di gameplay sia la sua copia in carta carbone. Il confronto va tuttavia fatto anche con Clear Sky e qui gli appassionati più attenti non mancheranno di notare una chiara involuzione del gioco in due aree precise. Le differenze sulla parte tecnica sono piuttosto evidenti, ma di questo parliamo nel prossimo paragrafo. In termini di giocabilità, il cambiamento più evidente si riflette nella pressoché completa abolizione dell'A-Life

I detector per i manufatti sono di vario genere e qualità: questo è uno dei migliori.

UN TUNNEL PER TUTTE LE STAGIONI

Oltre alle tre macrozone visitabili costantemente all'aria aperta punteggiate da strutture industriali, villaggi e accampamenti di fortuna, una parte del gioco (probabilmente la migliore) si svolge nel sottosuolo che connette la zona industriale all'abitato di Pripyat. La sua esplorazione rappresenta la parte finale di una serie di quest votata al comporre una squadra capace di accompagnarci all'interno di un tunnel sigillato per anni per intrappolare al suo interno mutanti delle peggiori specie. Si tratta della mappa indoor più consistente del gioco in cui, complici mutanti inediti e scarsa illuminazione, l'adrenalina scorre in quantità industriali. Peccato in superficie non accada lo stesso.

Spazi ampi e visibilità quasi illimitata sono il pregio migliore dell'X-Ray Engine.

ANCHE CON TUTTE LE IMPOSTAZIONI AL MASSIMO, IL LIVELLO QUALITATIVO DI COP NON VA OLTRE UNA MEDIOCRITÀ DI FONDO DOVUTA SICURAMENTE ALL'ANZIANITÀ DELLA BASE TECNICA

che gestiva le due fazioni che popolavano la Zona. Questo significa che il corso dell'avventura è molto più "guidato" dalla sequenza delle quest principali e lascia meno spazio all'imprevisto generato dagli scontri casuali presenti nel suo predecessore. Sono previste un paio di missioni obbligatorie che cambiano leggermente il fluire della trama nella fase iniziale, ma non rappresentano un vero e proprio bivio: solo la libertà concessa al giocatore di inframmezzare le quest primarie con le missioni opzionali riesce a variare il fluire della storia da una partita all'altra. Pur se non perfettamente funzionante, la situazione in continua evoluzione basata sull'imprevedibilità degli scontri tra Duty e Freedom era un valore aggiunto che avremmo voluto ritrovare anche in questo terzo tour radioattivo. In Call of Pripyat si torna all'antico: un mix tra tanta libertà di movimento e poche sequenze scriptate (vedi box) che ci ha lasciato un po' l'amaro in bocca pensando alle belle sensazioni regalateci da Clear Sky.

ALLA PROVA DEL TEMPO

Tutti i titoli della serie S.T.A.L.K.E.R. sono basati sul motore proprietario realizzato in casa da GSC Game World e Call of Pripyat non fa eccezione. L'X- Ray è un engine vecchio ormai di otto anni e ha nella gestione degli spazi aperti il suo punto di forza: il tempo, purtroppo, passa per tutti e, nonostante la buona volontà di GSC, il terzo capitolo resiste con molta fatica alla prova del tempo. La combinazione tra modelli di personaggi e texture di superfici derivati da un engine chiaramente basato sulle DirectX8 è evidente anche su macchine molto potenti, una differenza che salta ancora di più all'occhio nel momento in cui si prendono in considerazione le animazioni e la fisica. Come per il gameplay, l'impressione piuttosto netta è che ci sia stato un passo indietro anche nella cura delle ambientazioni rispetto a Clear Sky: in quell'occasione, molte location pensate per accogliere sparatorie e altri eventi clou del gioco avevano goduto di un trattamento privilegiato e questo faceva passare in secondo piano la qualità non eccelsa delle zone di passaggio che componevano la stragrande maggioranza dell'area di gioco. Anche con tutte le impostazioni al massimo, il livello qualitativo di CoP si mantiene costante e non va oltre una mediocrità di fondo dovuta sicuramente all'anzianità della base tecnica più che alla mancanza di talento dei grafici ucraini. Alcuni di questi difetti vengono messi in ombra dalle qualità del gameplay ancora gradevole, ma è chiaro, soprattutto visitando Pripyat, che buona parte del fascino di questo gioco sia andato perduto a causa della piattezza estetica di molti luoghi. Decisamente peggio è andata con il sonoro: gli effetti sono sempre i soliti, ma la qualità della traduzione italiana lascia a desiderare. Un sacco di dialoghi non coincidono con il testo a schermo e molte scene d'intermezzo troncano il parlato a causa della mancata sincronizzazione, difetti cui si aggiungono numerose esclamazioni decisamente fuori contesto e una recitazione spesso approssimativa.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

I nanetti telecinetici sono tra i nemici più temibili. Non solo ci scagliano addosso di tutto ma sono in grado di strapparci di mano l'arma imbracciata.

Commento

Call of Pripyat è il capitolo meno riuscito della serie S.T.A.L.K.E.R. Pur essendo un gioco discreto, presta il fianco a critiche che vedono nell'involuzione dell'A-Life e in una grafica ormai pronta per un deposito di scorie radioattive i suoi punti deboli più evidenti. Si tratta quindi di un prodotto adatto solo ai fan del gioco originale, anche in virtù di un prezzo particolarmente appetibile. Il multiplayer completamente derivato da CS regala qualche ora di divertimento extra ma non è sicuramente in grado di competere i mostri sacri dell'online moderno. Patti chiari, contaminazione lunga.

Pro: Longevo e impegnativo Gameplay collaudato...

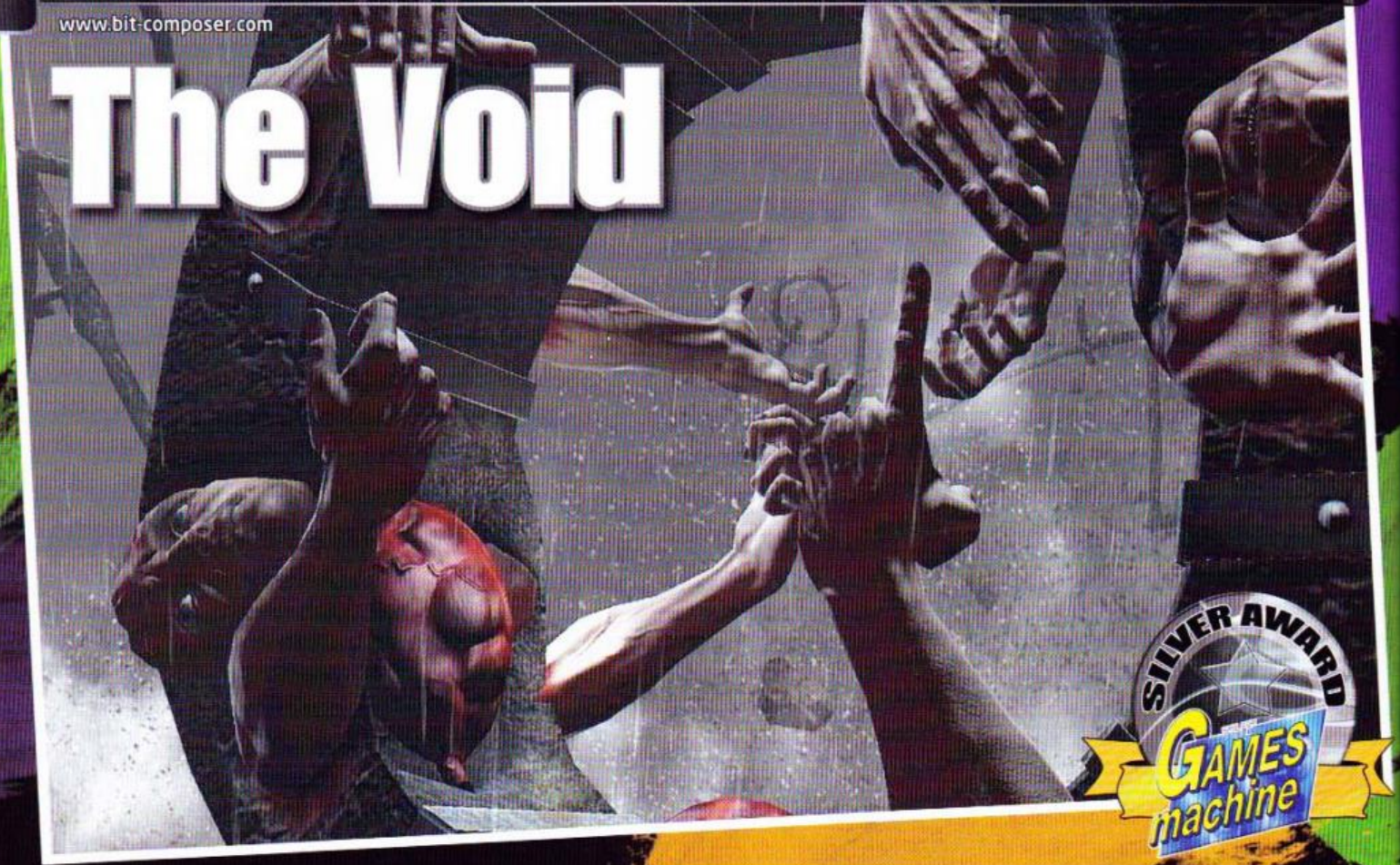
Contro: ... ma un passo indietro rispetto a Clear Sky
Tecnicamente ormai obsoleto

VOTO 75

CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 3 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB)
SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 9600/nVidia GeForce 5600 (ATi Radeon X1600XT/nVidia GeForce 7600)
SPAZIO SU HD: 6 GB **CONNESSIONE:** ADSL (attivazione e download)
SVILUPPATORE: Ice-Pick Lodge **PUBLISHER:** BitComposer, ND Games
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Assente
LOCALIZZAZIONE: Assente **PREZZO INDICATIVO:** € 19,99

www.bit-composer.com

The Void

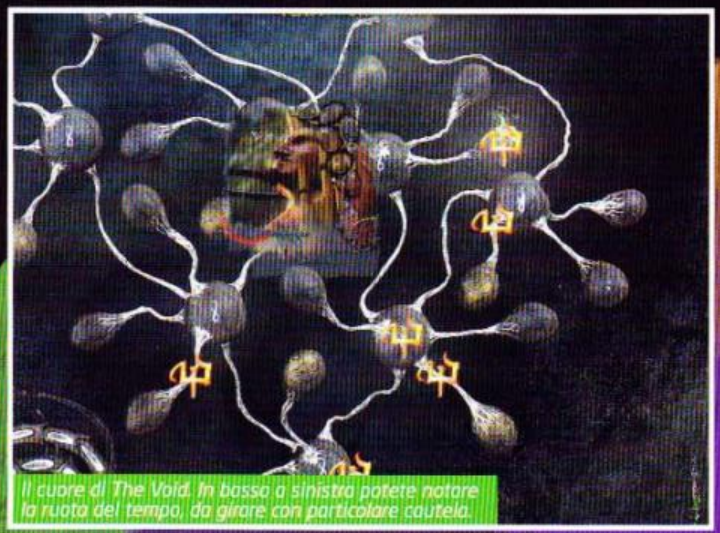


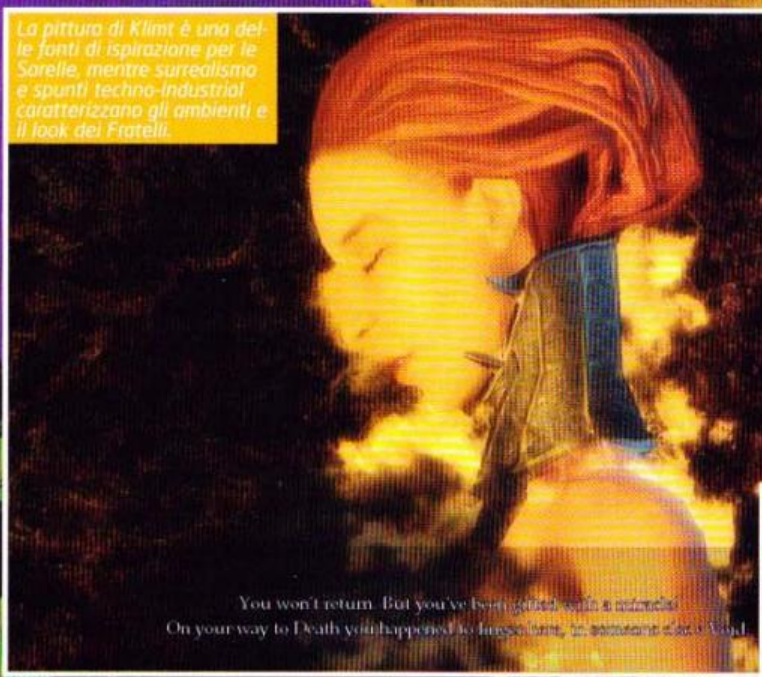
Se pensate che i videogame moderni siano troppo facili o troppo scontati nella trama e nel gameplay, forse avete trovato il titolo che fa per voi. A patto che manteniate la calma, però...

Già, perché il rischio di mettersi a saltare sopra al case, davanti alle facce allibite dei propri cari, è davvero elevato. L'ultima fatica di Ice-Pick Lodge, sviluppatore dell'altrettanto originale Pathologic (che a questo punto dovrò recuperare), non si pone nessun problema nel lanciare il giocatore all'interno di meccaniche complesse e fatalmente stranianti, infischiandosene dell'"accessibilità". Il soggetto, per quanto stravagante, sembrerebbe dotato di una linearità tutta sua, incentrata su una serie di riferimenti in stile "new age", ma questa impressione è limitata alle prime ore di gioco: la stessa cosa accade per il gameplay, le cui logiche appaiono chiare fin quando non ci troviamo di fronte a morte certa, come se avessimo subito un formidabile "scacco matto". Sia come sia, il nostro ruolo è quello di un "estinto" che entra in una condizione di coscienza assai rara, sospesa tra definitivo abbandono della vita e caparbia ricerca dei suoi ultimi aliti... di colore: in The Void, niente ha più valore delle tonalità più vivaci, capaci di illuminare con esplosioni di creatività i grigi squarci di cui sono composti gli scenari, fermi nel tempo e caratterizzati da una raffinata desolazione. Come spesso succede nei videogame, però, l'arrivo in una dimensione post mortem non è un traguardo di serenità e relax, e questo è vero più che mai nel gioco del team russo, in virtù di un ele-

LE LOGICHE DEL GAMEPLAY SEMBRANO CHIARE FIN QUANDO NON CI TROVIAMO DAVANTI A UNA MORTE CERTA, COME SE AVESSIMO SUBITO UN FORMIDABILE "SCACCO MATTO"

Me lo diceva mia mamma che ho il pollice verde. Anche arancione e viola, se è per questo.


Il cuore di The Void. In basso a sinistra potete notare la ruota del tempo: da girare con particolare cautela.



La pittura di Klimt è una delle fonti di ispirazione per le Sorelle, mentre surrealismo e spunti techno-industrial caratterizzano gli ambienti e il look dei Fratelli.

Si possono collezionare fino a 21 Glifi. Questo, corrispondente alla lettera greca Alfa, è in assoluto il più comune.

LA STRANA "FLORA" COLORATA È ESTREMAMENTE PREZIOSA PER GLI EQUILIBRI DEI DUE MONDI COMUNICANTI, PERCHÉ NE COSTITUISCE IL PUNTO DI UNIONE

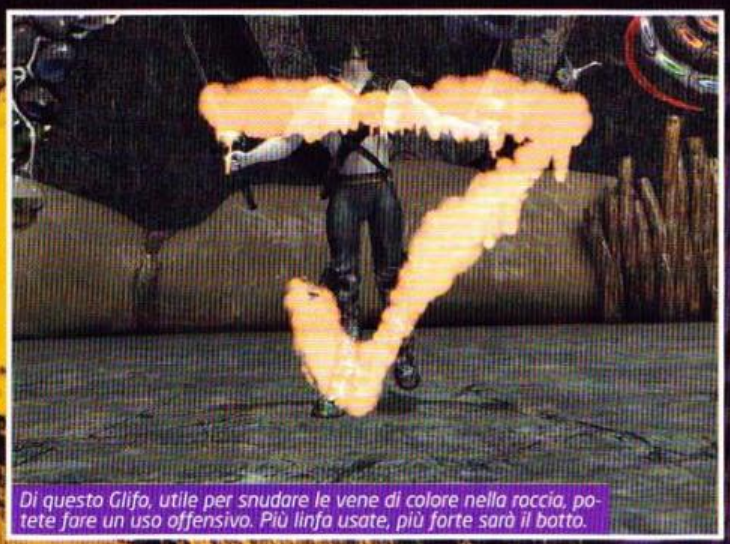
vatissimo livello di difficoltà e del particolare approccio al gameplay, "alchemico" nel senso letterale del termine.

IL NERVO E LA LINFA

Non è assolutamente facile rendere in parole il gameplay di The Void, perché in tal modo si rischia di banalizzare meccanismi che si rivelano, invece, estremamente elaborati e appaganti. Addentrarsi nello schema di gioco, però, in questo caso permette di esplicare altri elementi del plot, visto che i due aspetti si rivelano profondamente intrecciati: i "non luoghi" di The Void sono abitati da entità debitamente sessuate (ira e violenza per i maschi, dolcezza e vulnerabilità per le femminucce, come da copione), le cui richieste fungono da motore principale per le azioni dell'eroe, definito alternativamente "young one", "golden eye" e "il muto" (giusto per apprezzare la sua loquacità). Nelle prime sezioni di gioco, però, le ammalianti "Sister" sono le uniche a rivolgervi la parola, attirate dai vostri residui di vitalità, spiegandovi sia le nozioni che regolano l'illusoria "interfaccia" tridimensionale, esplorabile come in un qualsiasi titolo in soggettiva, sia la sua controparte astratta chiamata "The Void", molto più pericolosa e ostica da affrontare. Ogni Sorella possiede una camera principale, a cui sono connessi altri spazi chiamati "miniere", "giardini" e "riserve", in accordo con una funzione che viene svelata gradualmente: subito, invece, vi viene fatta notare la strana "flora", composta da colori sgargianti ed estremamente preziosa per gli equilibri di questi peculiari mondi, dal momento che ne costituisce il punto di unione.

In mezzo a prati scoloriti e formazioni rocciose, il vostro compito primario è coltivare o strappare dalla pietra il maggior quantitativo possibile di colore, operazione fondamentale per sopravvivere nelle sezioni di gameplay su mappa bidimensionale. Quando vi trovate in quest'ultima condizione, infatti, il tempo consuma inesorabilmente la vostra energia, attraverso lo scorrere di particolari "cicli" (accelerabili agendo su una ruota, a lato dello schermo), e l'unica chance di sopravvivenza è riempire di "linfa" colorata particolari organi, chiamati "cuori", che filtrano il liquido trasformandolo in una sostanza capace di modificare il mondo intorno a voi, fino all'inevitabile esaurimento. Questi oggetti organici, denominati anche "Gliph", possono essere ottenuti in diversi modi, ad esempio assecondando i desideri di un NPC, oppure cercando negli anfratti delle stanze, ma una volta acquisiti fanno guadagnare "skill" fondamentali per sopravvivere: entrando nelle stanze è possibile interagire con l'ambiente tracciando con il mouse particolari segni nello spazio (da cui il nome, dal greco "glýphⲙ"), ge-

La suggestiva schermata per gestire organi e colori: da destra si possono spostare le linfe verso sinistra, facendole filtrare dai "cuori".



Di questo Glifo, utile per snudare le vene di colore nella roccia, potete fare un uso offensivo. Più linfa usate, più forte sarà il botto.

I FRATELLI SONO VERI E PROPRI BOSS RISPONDENTI A LOGICHE NON LINEARI, DAL MOMENTO CHE IL LORO INTERVENTO È STRETTAMENTE LEGATO ALLE VOSTRE AZIONI

Uno dei Fratelli sta andando incontro al mio Golem magnetico, creato con l'apposito Glifo. Gli farà male, ma neanche tanto.

sto utile per coltivare nuove piante, estrarre il colore dalla roccia oppure, ancora, per difendersi da insidie decisamente più "fisiche" (che non mancano nemmeno in questa produzione, come vedremo fra poco); "caricare" di linfa un Glifo, inoltre, attiva l'abilità "passiva" associata al particolare organo, donando al personaggio più forza, maggiore velocità o la capacità di sfruttare meglio i suoi poteri. Almeno in questo, TV si avvicina considerevolmente ai meccanismi dei GdR, con colori e organi a sostituire "mana" e attributi: la differenza sostanziale, però, è che qui bisogna tenere costantemente sotto controllo i livelli di energia, minacciati a prescindere dalle avversità e dagli scontri, cercando al contempo di mantenere in equilibrio abilità e "spell" acquisite lungo la strada. La cattiva gestione di ciò che avete in mano, infatti, non porta a un personaggio "sbilanciato", come nei giochi di ruolo, bensì all'impossibilità di proseguire nell'avventura, qualunque cosa facciate. Ganzo, no?

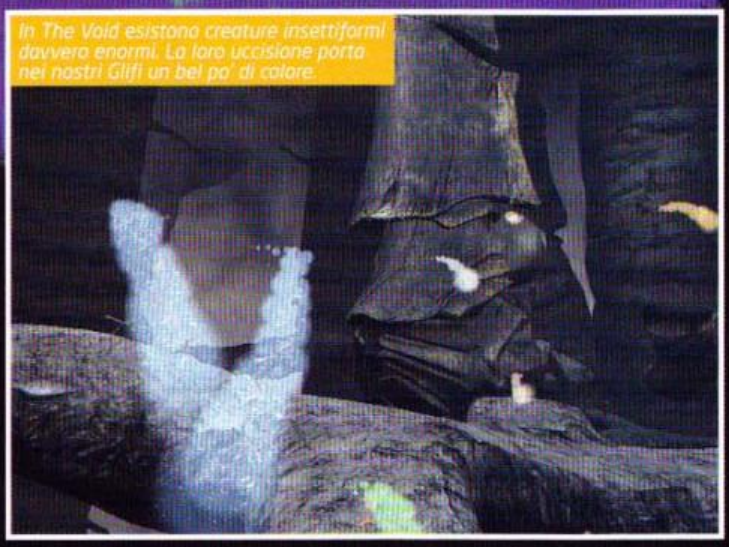
BOSS D'AUTORE

A suo modo, The Void è anche un gioco d'azione vero e proprio: gli elementi sopra descritti, dalle piante ai mezzi per estrarre il colore, sono dosati in modo da non far mai rilassare il giocatore, quasi fossero le munizioni di uno dei primi survival horror. L'azione del Tempo, come detto, dona una "ragionata frenesia" alle fasi di gioco sulla mappa, consumando i colori raccolti nelle ampolle, e ancora più importante si rivela l'intervento delle altre creature, ostili o in procinto di diventarlo: ci sono i predatori, abomini attirati dalle nuove "fioriture", ma soprattutto ci sono i semidei chiamati "Fratelli", che sorgono dai loro giacigli per controllare il vostro operato e decidere la vostra sorte. Si tratta, in buona sostanza, di veri e propri boss rispondenti a logiche non lineari, dal momento che la loro entrata in scena è legata strettamente alle vostre azioni, soprattutto se sarete sorpresi nell'atto di sprecare colore o di soddisfare oltremodo le esigenze di una Sorella (ognuna delle quali vuole essere riempita di linfa: ogni riferimento sessuale è puramente voluto). Al di là della parte finale, su cui teniamo la bocca cucita, i Fratelli vi raggiungono per lanciarvi sfide o per uccidervi, a seconda della vostra colpa: la varietà dei combattimenti è affidata al particolare stile offensivo di ogni nemico, sempre piuttosto statico, in un tripudio di Glifi difensivi e d'attacco, e viene ulteriormente ampliata da una ruota che cambia, momento per momento, l'efficacia in battaglia di ogni colore. Queste potenti creature sono capaci di divorare in pochi minuti le tinte che abbiamo accumulato lungo svariate ore di gioco, ed è giusto ribadire ancora una volta la ripida curva di difficoltà di TV, anche perché i tempi di fruizione del gioco sono strettamente legati ai suoi ostici meccanismi. In verità, le stesse logiche avrebbero potuto

LE INSIDIE DELL'ANTIALIASING

Un box telegrafico per avvisare i possessori di schede ATI/AMD di un piccolo ma fastidioso baco, che potrebbe impedirgli di procedere nel gioco (o costringerli a sparare per un'ora contro una montagna, com'è successo a me). Con l'appropriato Glifo, a un certo punto è possibile estrarre il colore dalle rocce, ma per individuare le zone in cui scavare sono stati predisposti dei piccoli diaframmi colorati, che diventano invisibili nel caso si abbia attivato il filtro per correggere le scalettature. Per il resto, però, devo rilevare la pressoché totale assenza di problemi tecnici gravi, nonostante l'elevata complessità formale del titolo, al di là del suo aspetto graficamente retrò.

Che bello, finalmente uno specchio per osservare il mio personaggio! Ehm... come non detto...


In The Void esistono creature insettiformi davvero enormi. La loro uccisione porta nei nostri Glifi un bel po' di colore.

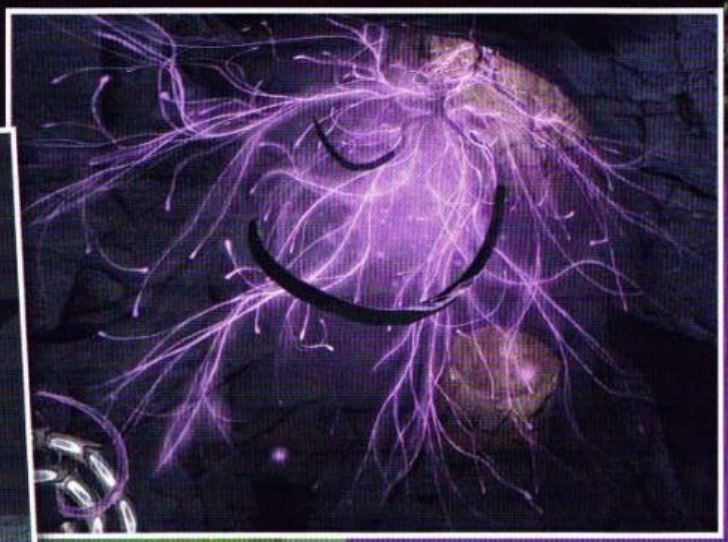
essere applicate con minore rigidità, lasciando intatte le complesse dinamiche ma ampliando i margini di sopravvivenza del giocatore: una ventina di ore sarebbero state più che sufficienti, anche senza il fitto lavoro di caricamento delle partite precedenti, a cui siamo costretti per correggere gli errori inevitabilmente commessi, soprattutto nella prima parte dell'avventura. A proposito: i salvataggi possono essere effettuati solo all'interno della mappa, giusto per complicarci la vita ancora un po'.

ICE-PICK LODGE HA VOLUTO RENDERE "ATIPICA" OGNI SINGOLA FEATURE DI THE VOID

LE SOTTILI SFUMATURE DELL'INCUBO

Ciò che ho appena scritto non intacca quasi per nulla l'eccellente lavoro di Ice-Pick Lodge, che ha voluto rendere "atipica" ogni singola feature di The Void, persino nella sua smodata difficoltà. Di questo quadro fa parte anche l'impianto visivo, prezioso e raffinato pur non rappresentando l'ultima frontiera della grafica: la grandezza delle ambientazioni e il numero di poligoni sono sempre sotto gli standard attuali, nonostante la buona resa degli effetti luminosi, ma lo stile adottato riesce a ravvivare la maggior parte delle sequenze, grazie a un'ardita fusione tra Art Déco e Surrealismo. Ad aumentare la varietà sul piano visivo, inoltre, interviene il delirante design dei personaggi principali, estremamente sensuale nel caso delle Sorelle e minaccioso per i pericolosi Fratelli, oltre alle inaspettate sembianze di alcune camere, fin troppo simili alla nostra realtà...
In alcuni casi, potrete storcere il naso per l'applicazione poco precisa della fisica di gioco, nonostante il supporto di PhysX, e per qualche ambiente un po' troppo spoglio: se però vi lascerete trasportare dalle atmosfere oniriche di The Void, spesso virate all'incubo, nessuno spigolo riuscirà a distrarvi dall'estrema precisione con cui è stato ideato il mondo di gioco, roba da sindrome di Stendhal videoludica.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it



Commento

Dalle immagini e dai video, avevo giudicato The Void "semplicemente" come un'opera d'arte interattiva, bella ma un po' insipida dal punto di vista ludico: sbagliavo, e di molto, perché la creatura di Ice-Pick Lodge si è dimostrata un gioco incredibilmente duro e complesso. Come piace ai veri hardcore gamer, aggiungerei, ma persino loro dovrebbero fare attenzione nell'acquisto, perché TV è ostico in una misura difficilmente prevedibile. Non è esattamente un GdR e nemmeno un gioco di puzzle o d'azione, ma presenta elementi di questi generi mescolati insieme, in modo da renderli praticamente irriconoscibili. Bene, bravi, bis.

Pro: Geniale in molti dei suoi aspetti. Può dare vertigini, tanto è profondo.

Contro: Mostruosamente difficile. Tecnicamente modesto.

VOTO 85

CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 64 MB di RAM (Una qualsiasi con 256 MB di RAM)
SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
SVILUPPATORE: CCP Games ■ PUBLISHER: CCP Games
DISTRIBUTORE: CCP Games ■ MULTIPLAYER: MMORPG
LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 19,95 - € 14,95/mese

www.eveonline.com

EVE ONLINE: DOMINION

Nel mercato dei giochi multiplayer ci sono titoli che appassiscono prima di esser giunti a una piena maturità, altri che trascorrono una vecchiaia fiera e indomita e altri ancora, e questo è il caso, che più gli anni passano, più diventano pregiati...

Certo, quello che trattiamo in queste pagine non è certo il MMORPG più popolare al mondo, e forse nemmeno il più osannato dalla critica. Ma EVE Online è sicuramente il prodotto più "massivo" in circolazione, poiché è al di fuori di qualsivoglia dubbio che l'estensione delle meccaniche sociali che ruotano al suo interno è a oggi senza pari. In una frase, New Eden è il più grande e completo universo persistente che abbia mai solcato la rete. E le novità proposte da CCP Games anno dopo anno vanno lette in un'unica direzione, riassunta dal CEO Hilmar Petursson: "Ci sforziamo di creare esperienze digitali foriere di ricordi indimenticabili e significative interazioni tra le persone. Riteniamo che EVE possa offrire qualcosa a chiunque, e a poco a poco continueremo ad aggiungere porte di accesso a questo vibrante, affascinante universo."

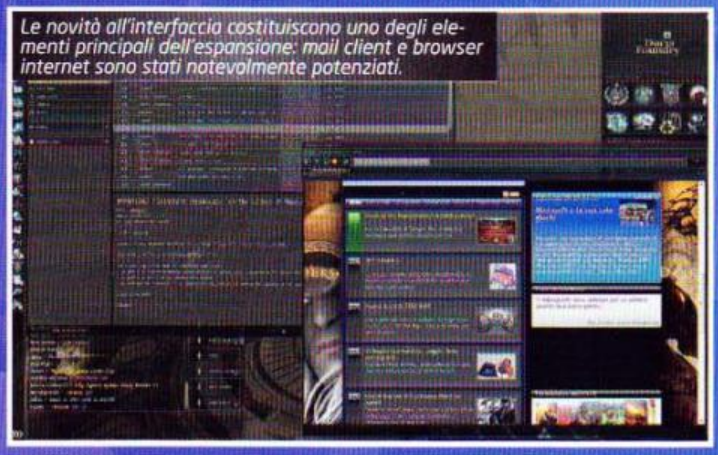
INCARNAZIONI

Contrariamente a quanto si possa dire delle dichiarazioni di rito degli sviluppatori, non si tratta di pura retorica. Nel corso del 2009 in quel di Reykjavik ne hanno annunciate diverse, di queste porte di accesso: da DUST 514, di cui parliamo nel box, al nuovo social network progettato per dare ai giocatori la possibilità di vivere il mondo di New Eden anche al di fuori del gioco vero e proprio, grazie a tutta una serie di feature atte allo scopo che vanno dal semplice leggere le game mail sino alla possibilità di operare sul mercato o sulla produzione. Un inedito ambiente interattivo prologo di quel che arriverà con Incarna, l'attesissima espansione che finalmente darà ai piloti un corpo in carne ed ossa, aprendo un infinito ventaglio di possibilità su cui i ragazzi della softco islandese hanno sinora tenuto la bocca ben cucita. Quel che si può desumere, da quei pochi concept art resi pubblici, è che lo scopo sia quello di dar vita alle stazioni spaziali rendendole ambienti sociali a tutti gli effetti, espandendo il mero ruolo di struttura operativa che attualmente svolgono.

DOMINION È SOLO LA PUNTA DELL'ICEBERG DEI CONTENUTI INEDITI CHE ESPANDERANNO IL GIÀ OGGI INCOMPARABILE UNIVERSO PERSISTENTE DI EVE ONLINE

Questo preambolo prima di arrivare a Dominion per chiarire che quanto trattato da quest'espansione è solo la punta dell'iceberg. Solo impiegando questa chiave di lettura, infatti, è possibile trarre il reale significato dei suoi contenuti. Ogni elemento di questo nuovo aggiornamento gratuito di EVE (per chi già paga l'abbonamento, ovviamente) va dunque interpretato come una finestra su quello che sarà il futuro di questo MMORPG: il client di posta elettronica interno al gioco e il browser internet sono stati potenziati integrando le tecnologie messe

Di tutta la serie di nuove POS (Player Owned Structure) introdotte da Dominion, la Territorial Claim Unit è sicuramente la più importante.


Le novità all'interfaccia costituiscono uno degli elementi principali dell'espansione: mail client e browser internet sono stati notevolmente potenziati.

DECOLLIAMO E NUCLEARIZZIAMO

Oltre ad allargare ulteriormente gli elementi sandbox di EVE, CCP ha pensato bene di aprire un nuovo studio in quel di Shaghai per metterlo al lavoro sulla nuova personificazione delle esperienze di cui parla Petursson, secondo il principio "one universe, infinite worlds". Stiamo parlando di DUST 514, un MMOFPS che si interfaccia direttamente al prodotto esistente per incorporarne la struttura sociale ed economica, inserendovi allo stesso tempo una discontinuità fondamentale non solo a livello di gameplay, ma anche di piattaforma, visto che verrà sviluppato esclusivamente per console. Se quanto sinora mostrato mette l'acquolina in bocca anche solo pensando agli aspetti dello sparatutto online che verrà (grafica, mappe, armi e veicoli sono quanto di meglio si sia mai visto) ciò che c'è di più interessante riguarda la connessione persistente tra i due titoli: i team di DUST costituiranno infatti la mano armata tramite cui le corporazioni di EVE si combatteranno a livello planetario, potendo essere assoldati per andare alla conquista delle installazioni ivi presenti, che costituiranno il campo di battaglia. I soldati sbarcheranno dalle gigantesche navi operanti come centro di comando, tramite cui si potrà accedere a diversi elementi presi in prestito dagli RTS, e se le cose dovessero andare male, l'unica alternativa è quella che leggete nel titolo di cui sopra...

La grafica di EVE è quanto di meglio possa offrire un gioco spaziale al giorno d'oggi. E nonostante tanta magnificenza, è oltremodo fluida e leggera in termini di richieste hardware.

Viaggiare in gruppo è scelta obbligata quando si entra in sistemi controllati dal nemico. E presto sarà implementato il volo in formazione!

L'ELEMENTO PRINCIPE DI DOMINION È IL COMPLETO RINNOVAMENTO DELLE MECCANICHE DI SOVRANITÀ DEI SISTEMI STELLARI

a disposizione dalla suite Google, per offrire nuove funzionalità e maggior fruibilità, ma soprattutto per renderli integrabili con quel che sarà il social network prima descritto, e lo stesso discorso si può fare per i pianeti, che sebbene per il momento abbiano ricevuto solamente un completo restyling grafico (che già non è poco), saranno il principale argomento di slancio per il gameplay insieme all'implementazione degli avatar, visto che le già ineguagliate caratteristiche politiche ed economiche di EVE si allargheranno presto anche su di essi.

DOMINIO UNIVERSALE

Eccoci dunque all'elemento principe di Dominion, ovverosia il completo rinnovamento delle meccaniche di sovranità dei sistemi stellari, che porta il nome di Upkeep System e stravolge completamente il modo in cui le corporazioni reclamano il controllo dello spazio introducendo nuove infrastrutture che non solo dovranno essere costruite in posizioni strategiche, ma anche alimentate dall'operato dei giocatori, tramite due indici: quello di sovranità e quello di attività, rispettivamente modificati dalla durata del periodo nel quale il sistema è controllato da una fazione e dal rateo di operazioni che questa vi svolge. Questi indici determinano qualità e quantità delle installazioni in esso edificabili, con i relativi bonus industriali che ne derivano. Va da sé che da questi dipende anche l'appetibilità militare, e sistemi maggiormente evoluti sono calamite per la bramosia di conquista del nemico. Tutta una serie di nuovi elementi per la guerra territoriale tra alleanze che da sempre costituisce la peculiarità della colonna portante di EVE, il PvP.

Ma è stato rinnovato anche il PvE: sono stati infatti introdotti due nuovi archi di missioni epiche per due delle principali fazioni pirata di New Eden, i Guristas e l'Angel Cartel, con le relative ricompense, e inoltre sono stati apportati decisi miglioramenti alle navi di fazione, per dare maggior sale al Factional Warfare. E lo stesso principio ha portato a un generale ribilanciamento delle navi tech III, precedentemente introdotte da Apocrypha.

Per tutto il resto, non resta che attendere...

Paolo Davide "Mascalzone" Lumia
masca@sprea.it

Moltissime sono le nuove missioni: si trova sempre qualcosa da fare, e ora c'è una pratica utility che permette di unirsi velocemente alle flotte dei propri compagni.

Commento

Perdendosi in qualche chiacchierata da bar, è facile imbattersi in quei saputelli che con tono sprezzante definiscono i MMORPG uguali a se stessi, privi di quegli elementi di spessore che giustificano le ultime tre lettere di tale acronimo. Ebbene, il capolavoro CCP è pronto a smentirli, sebbene non nel modo più tradizionale: EVE è un prodotto che fa dell'immersività un marchio di fabbrica, sacrificando l'azione per la pianificazione e l'accessibilità per la profondità. Una precisa scelta che, se da una parte non ha portato milionate di abbonati, dall'altra ha creato una community matura e solida, che negli ultimi due anni si è più che raddoppiata, e punta a farlo di nuovo con i nuovi elementi di cui quest'espansione costituisce il primo, fondamentale, pilastro.

Pro: Sovranità interamente riprogettata
Grafica e interfaccia migliorate
Contenuti PvE inediti

Contro: Il resto deve ancora arrivare!

VOTO 88

■ **CPU:** Single Core 2.8 GHz (Dual Core 2.33 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X1300/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 3870/nVidia GeForce 8800)
■ **SPAZIO SU HD:** 10 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Icarus Studios ■ **PUBLISHER:** Icarus Studios
■ **DISTRIBUTORE:** Impulse, Steam ■ **MULTIPLAYER:** MMORPG
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 27,99, € 10,50/mese

www.fallenearth.com

FALLEN EARTH

E se il MMORPG di Fallout, sui cui diritti è in atto una causa giudiziaria senza esclusione di colpi tra Bethesda e Interplay, fosse già arrivato sui nostri monitor?

Questo almeno valutando le premesse di Fallen Earth, pubblicato alla fine dello scorso anno da Icarus Studios, sviluppatore indipendente di tecnologie virtuali, più che classica software house, con sede nel North Carolina e alla prima esperienza nell'ambito dei videogiochi: i player vestono i panni dei sopravvissuti a un olocausto nucleare in un pianeta devastato da radiazioni e aberranti mutazioni. Un apocalittico futuro post-atomico offerto per la prima volta in chiave persistente in un sandbox che, negli assolati deserti occidentali degli Stati Uniti in cui è ambientato, di sabbia ce ne farà vedere davvero parecchia. Un titolo che non si iscrive al genere fantasy e nemmeno a quello fantascientifico, in cui gli sviluppatori si sono spinti ben oltre i confini dei canoni del genere, sfornando un gioco di massa che si contraddistingue per struttura aperta e un gameplay che poggia su di una soluzione ibrida, che prende il sistema di combattimento degli FPS e lo immerge nella profondità che solo le meccaniche di un RPG possono garantire. Il risultato è un mix concepito per offrire una cornice originale: location realistiche e decisamente inquietanti, combattimento in tempo reale e totale libertà d'azione. In breve, pur considerando i suoi difetti, Fallen Earth riconcilia con il concetto stesso di MMORPG.

FALLEN EARTH RICONCILIA CON IL CONCETTO STESSO DI MMORPG

Alla fine del tutorial veniamo chiamati a scegliere la città da cui vogliamo cominciare l'avventura: da questa dipende il tipo di campagna che andremo ad affrontare.

La fase di creazione del personaggio prevede moltissime possibilità.

CLONAZIONE DIFFERENZIATA

Tutto quello che ci è dato sapere prima di mettere piede sulla superficie è che corre l'anno 2156, la popolazione terrestre è reduce dalla terribile piaga del virus Shiva e la legge ha un solo nome: Globaltech, la mega-corporazione che ha sviluppato la tecnologia LifeNet che consente la clonazione umana. È proprio uno di questi cloni che saremo chiamati a impersonare partendo dalla dettagliatissima fase di creazio-

La mappa di gioco è divisa in due settori: Plateau è dedicato al PvE, Northfields al PvP. Per il futuro sono previste espansioni con nuovi settori.

Il gioco offre la possibilità di passare dalla prima alla terza persona. Se usando le armi a distanza la scelta ricade sulla prima, nel combattimento ravvicinato è molto più pratica la terza.

IN FALLEN EARTH SVILUPPO DEL PERSONAGGIO E CRAFTING SONO QUANTO DI PIÙ ARTICOLATO SI POSSA PRETENDERE DA UN GIOCO DI RUOLO.

ne del personaggio, in cui è possibile scegliere tra una miriade di tratti somatici, come anche tatuaggi e piercing. Già nel tutorial, ambientato quattro anni prima degli avvenimenti che vivremo nel gioco vero e proprio, ci viene dato modo di capire che non saremo costretti al semplice ruolo di schiavi del padre-padrone che ci ha rimessi al mondo ma saremo chiamati a fare le nostre scelte inseguendo la verità che sta dietro alla desolazione che vediamo sullo schermo. Scelte che non rappresentano contorni definiti: in FE, anche il sistema di progressione è un ibrido, dato che contempla i livelli ma non li incatena ad alcuna classe prestabilita. Il principio che sta alla base dello sviluppo del template è quello della mutazione del DNA, le cui forme saremo liberi di decidere seguendo più o meno accuratamente le linee guida dettate dalle carriere che è possibile intraprendere (pistolero, medico, geologo e via dicendo), potendo personalizzare le differenti skill come più ci aggrada. In pratica, salendo con l'esperienza vengono assegnati Advancement Point, consumabili per far aumentare di livello gli otto attributi principali (da cui derivano i tratti primari, come salute e stamina) e le abilità vere e proprie, che invece determinano le capacità d'interazione del personaggio. A dimostrazione della quantità di cose che si possono fare nel gioco, queste sono più di venti, e non solo: ognuna di esse dà l'opportunità di accedere a diverse abilità speciali correlate. Infine vi sono le mutazioni, disponibili a seconda di come si selezionano gli attributi, che danno accesso ad ulteriori buff, debuff, cure e attacchi. In Fallen Earth lo sviluppo del personaggio è insomma quanto di più articolato si possa pretendere da un gioco di ruolo e, considerando che anche al massimo livello non è possibile diventare maestri in più di quattro o cinque abilità, ne consegue che ogni giocatore potrà disporre di un PG dalle caratteristiche pressoché uniche.

RITORNO AL FAR WEST

Passando al contesto in cui cotanta progressione si svolge, il gioco presenta fasi PvE e PvP ben distinte, a cominciare dalle zone a esse dedicate. All'inizio dell'avventura si è chiamati a scegliere tra un ampio ventaglio di aree di partenza, differenti per il tipo di quest che vi andremo a svolgere e per il background: se la popolazione di una città sarà sotto l'assedio di una banda di predoni, un'altra sarà afflitta da una misteriosa epidemia. Ne deriva un PvE ispirato, dalle fondamenta solide e dalla varietà piuttosto buona, anche grazie ai numerosi eventi su cui fa perno, sebbene le tipologie di missioni siano abbastanza classiche. Dal tipo di specializzazione su cui ci si focalizza e dalle susseguenti esplorazioni deriva anche l'intelaiatura del PvP, a cominciare dall'affiliazione a una delle sei fazioni presenti, ognuna dedicata a una diversa interpretazione culturale (segnata dagli estremi: ordine e caos, scienza e natura, egoismo e socialità). Queste si contendono aree votate esclusivamente agli scontri tra giocatori, ovverosia città conquistabili dalle diverse fazioni, secondo quella che è una guerra d'invasione fatta di obiettivi primari e secondari, dal cui adempimento dipende il predominio territoriale. È soprattutto in questo contesto che si può apprezzare il sistema di combattimento di Fallen Earth, in cui la differenza la fanno l'abilità nel prendere la mira e la prontezza di riflessi, oltreché ovviamente la qualità dell'equipaggiamento. In questo frangente entra in gioco l'aspetto forse meglio realizzato di tutto il gioco, il crafting. È qui che gli sviluppatori hanno reso al meglio le tematiche di un mondo segnato da eventi apocalittici: ben poche sono le cose disponibili dai vendor, ma in compenso moltissimi sono gli strumenti per realizzarle in proprio. I giocatori sono chiamati a contendersi le risorse e costruirsi da soli gran parte di ciò che è loro utile, dalle armi ai proiettili, sino al cibo e alle medicine.

Dovendo concludere, Fallen Earth è un titolo tutt'altro che esente da difetti, molti dei quali già limati in questi primi mesi dall'uscita, che merita una particolare attenzione sia dagli appassionati del genere post-atomico sia da quelli che cercano un MMORPG che regali loro una sfida all'altezza delle proprie aspettative.

Paolo Davide "Mascalzone" Lumia
masca@sprea.it

Se i cavalli vanno periodicamente nutriti, i veicoli, o meglio ATV (sono disponibili una grande varietà di moto, quad e buggy), vanno riforniti di benzina!

Commento

Fallen Earth offre un mix davvero interessante, a tratti audace, con elementi di qualità assolutamente eccelsa come il crafting controbilanciati da altri meno curati, come il reparto tecnico, tutto sommato povero rispetto agli standard odierni. Ma il mercato è saturo di prodotti graficamente eccelsi, mentre è di giochi come questo che si sente la latitanza: universi virtuali complessi, concepiti per incentivare l'interazione tra giocatori a tutti i livelli. Questo è un MMORPG vero, che sebbene sia ancora carente sotto molti aspetti (bug, bilanciamento del combattimento e problemi di latenza per citare i difetti più evidenti) si innalza sopra il piatto panorama attuale come uno dei capostipiti della terza generazione di titoli persistenti.

Pro: Gameplay aperto
Crafting di altissimo livello

Contro: Problemi di gioventù ancora irrisolti
Non adatto ai casual gamer

VOTO 77

CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad Core 2.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: ATi Radeon HD 2600/nVidia GeForce 7800 GTX (GeForce 8800 GT)
SPAZIO SU HD: 4GB ■ CONNESSIONE: ADSL
SVILUPPATORE: Eurocom ■ PUBLISHER: SEGA
DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Internet/LAN/Split Screen
LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.90

www.olympicvideogames.com

VANCOUVER 2010

Eurocom e SEGA ci portano alle Olimpiadi invernali. Con un buon titolo.

Le olimpiadi invernali sono iniziate solo da qualche giorno, riusciranno i nostri eroi azzurri a portare a casa qualche medaglia? Beh, quattro anni fa di certo poteva andare meglio, speriamo che l'aria canadese faccia bene ai nostri atleti.
Come già accaduto per il gioco ufficiale delle olimpiadi estive, Beijing 2008, è stato affidato al team inglese Eurocom il compito di realizzare questa fredda fatica olimpica: saranno riusciti a tirare fuori qualcosa di decente? Mah, nel complesso sì dai, siamo lontani dal capolavoro intendiamoci, ma Vancouver 2010 non è una porcata intergalattica, quindi continuate a leggere per saperne di più.
Prima di ogni cosa però è doveroso farvi sapere di che genere stiamo parlando. In effetti molti potrebbero pensare che Vancouver 2010 sia un'avventura grafica, e invece no! Oppure potrebbero pensare si tratti di un RPG, e invece no! Vancouver 2010 è un gioco appartenente al genere "multievento", cioè quei prodotti che raccolgono varie discipline sportive in un unico prodotto per la gioia della mamma e del bambino. In Vancouver 2010 non sono state incluse tutte le gare presenti alle Olimpiadi invernali, ma quasi; sport come il curling, il pattinaggio artistico (o "in figura"), l'half pipe con lo snowboard e l'hockey non ce l'hanno fatta, in compenso per avere una lista di quelli presenti vi invito a leggervi il box dedicato (comunque ci tenevo a giocare a curling, questa è stata una carognata bella e buona).

COMPLESSIVAMENTE LA SENSAZIONE È CHE MANCHI QUALCOSA

A VANCOUVER FA UN FREDDO BESTIA

Cerchiamo ora di entrare più nel dettaglio del prodotto SEGA e di vedere un po' quello che ha da offrici.
Attraverso la schermata iniziale potrete accedere ad Allenamento, Giochi Olimpici, Sfide e Classifica. L'allenamento, a differenza di molti casi in produzione analoghe, è spesso indispensabile per capire bene come comportarsi: in realtà, su richiesta (cioè premendo il tasto B), viene detto come agire, ma in questa modalità a fine gara viene indicato l'errore commesso, inoltre fare un po' di

Dopo un "Ottimo salto", il pubblico festante attende il nostro arrivo.

La sensazione di velocità è ottimamente resa dagli orpelli grafici.

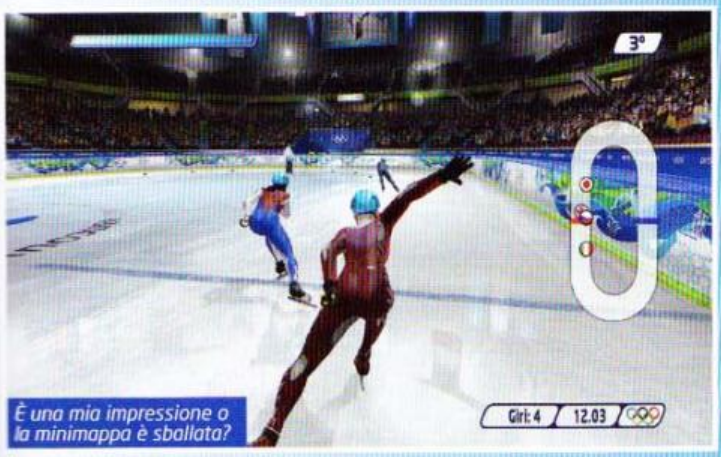
Con la tutina e di notte, che freddo deve avere 'sta gente?

C'È POCO DA FARE, VANCOUVER 2010 È UN BEL GIOCO DA VEDERE

pratica preliminare permette di capire bene alcune dinamiche e risparmiare qualche attimo di frustrazione in seguito. In particolare risulta molto utile nel pattinaggio in velocità, dove bisogna premere il tasto giusto nel momento in cui il nostro alter-ego tocca il ghiaccio con le lamine. Inoltre, i tempi ottenuti sui tracciati in questa modalità, verranno inseriti in presa diretta nella Classifica, che contiene i migliori tempi dei giocatori.

La modalità Giochi Olimpici mi ha lasciato un po' interdetto. Non si tratta infatti di una qualche forma di modalità carriera, ma di poter accedere alle gare liberamente (da soli o in compagnia) e di creare una sorta di calendario degli eventi a cui partecipare. Insomma è davvero troppo simile a quella Allenamento.

Infine, nelle Sfide sarete chiamati a raggiungere degli obiettivi, per esempio vi verrà chiesto di arrivare primi in tot tempo, o di mantenere una determinata velocità, o ancora di abbattere tutti i pupazzi di neve seminati per la pista. Ci sono tre livelli di difficoltà crescente da affrontare, ognuno dei quali composto da 10 sfide. Nel complesso direi che è piuttosto appagante e divertente come modalità, tranne per alcune gare, dove bisogna davvero insistere parecchio prima di ottenere l'agognata vittoria.



È una mia impressione o la minimappa è sballata?

LE DISCIPLINE PRESENTI

Discesa Libera maschile
Giù come fucili in una pista nera come il carbone

Super-G maschile
Più tecnico della Discesa Libera, qui si viaggia ma bisogna anche fare attenzione alle porte.

Slalom Gigante femminile
Poco impegnativo e tecnico, qui si raggiungono velocità notevoli.

Slalom femminile
Curve come se piovesse a distanza ravvicinata, saltare una porta qui è facilissimo.

Salto
Disciplina complicata, i parametri di cui tener conto sono numerosi.

Sky Cross femminile
Una gara contro altri avversari, vale toccarsi ma non spintonarsi

Salti femminile
Bisogna scegliere il tipo di salto, centrare bene la piattaforma e darsi da fare per il pubblico.

Slalom Gigante Parallelo maschile
Qui si usa lo snow, una gara per nulla semplice specie per la posizione delle porte.

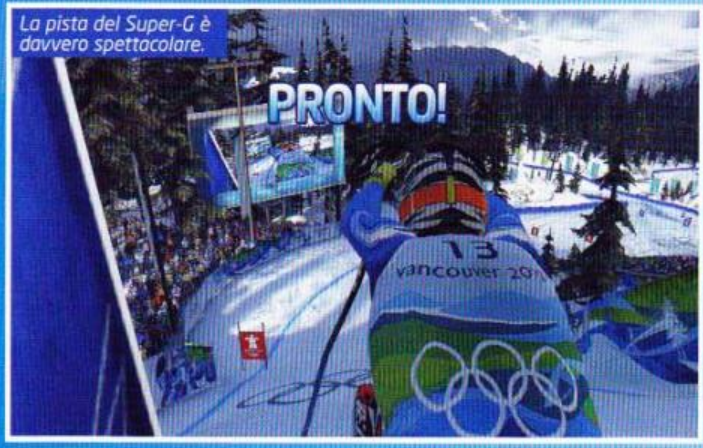
Snow Cross maschile
Una gara disputata con lo snow assieme ad altri tre avversari in cui vince il più determinato.

Bob a due
Disciplina nel complesso semplice, occhio solo a non cappottare!

Skeleton
Con la testa a valle e via... meno toccate i bordi e meglio è.

Slittino
Stesso discorso dello Skeleton, salvo per la posizione del corpo.

Pattinaggio di velocità Short Track (500 e 1500m)
Impegnativo ma anche divertente grazie al fatto di dover imbroccare il tempo giusto coi tasti.



La pista del Super-G è davvero spettacolare.

La disciplina dei salti è coreografica, ma anche piuttosto impegnativa nei livelli avanzati.

LA NEVE AGLI IRTI COLLI

C'è poco da fare, Vancouver 2010 è un bel gioco a vedersi: il lavoro fatto da Eurocom sotto questo punto di vista è molto buono, e questo vale per i fondali (bellissime le nuvole volumetriche) quanto - anche se in minor misura - per gli atleti. La profondità, la nitidezza, la quantità di elementi presenti, rendono le varie discese esteticamente molto gradevoli. Decisamente di minor impatto visivo risultano invece le manifestazioni che si svolgono al coperto, per via di un pubblico poco vario e di un fondale che inevitabilmente non può risultare bello e dettagliato più di tanto... diciamo che va premiato lo sforzo di dotare la struttura di un mega schermo in cui viene trasmessa la gara, ma rispetto alle gare all'aperto non c'è proprio paragone. Le musiche sono carine, ovviamente non conosco manco mezzo interprete, ma si fanno ascoltare; per quello che mi riguarda comunque, esattamente come nella realtà, quando scendo su una pista innevata preferisco ascoltare la voce che fa la tavola sulla neve, cosa che nel gioco, specie con la visuale in soggettiva, è resa in modo estremamente convincente.

LE DISCIPLINE SONO NEL COMPLESSO NUMEROSE

Veniamo dunque alla giocabilità. Le discipline sono nel complesso numerose ed è ovvio che alcune gare siano più divertenti di altre. A questo proposito mi ha fin da subito imbellito la scelta di non obbligare la gente a lunghissime sessioni di smanettamento ossessivo sui tasti: viene infatti semplicemente richiesto di premere il comando giusto al momento giusto. In ogni caso solo una gara, la 1500 metri femminile coi pattini, dura più di un paio di minuti.

Sono davvero poche le cose da imparare prima di intraprendere una gara: in quelle con gli sci e lo snow ai piedi è sufficiente accelerare, frenare e sterzare, mentre per le altre bisogna agire anche sulle levette (come nel bob a due tanto per fare un esempio), ma nulla che sia anche solo vagamente impegnativo. Intendiamoci, questo non vuol dire che uscire vincitori dalle varie sfide sia semplice, tutt'altro, spesso il tempo richiesto per giungere al traguardo è calcolato per non perdonare il minimo errore (parlo della modalità Sfide, ovviamente) e lo stesso discorso vale per la gare contro gli avversari: ciccare un salto equivale ad arrivare almeno secondi e quindi perdere la gara. Inoltre, per le competizioni in cui ne è prevista la presenza, saltare una porta comporta un drastico decremento di velocità e conseguente perdita di secondi preziosi... insomma, Vancouver 2010 è un gioco semplicissimo da padroneggiare, ma che perdona pochissimo.

Complessivamente la sensazione è che manchi qualcosa, un obiettivo tangibile che porti a impegnarsi per raggiungerlo. Le modalità presenti per un po' sopperiscono a questa mancanza, ma già dopo un paio d'ore vi ritroverete a chiedervi: "E adesso?"

Come non menzionare infine la possibilità di giocare online, in lan (rete locale) e persino (cosa rara ormai) con lo schermo condiviso... insomma viene garantita a tutti l'opportunità di prendere in giro un giocatore reale, cosa non da poco.

Siamo dunque in chiusura di articolo, per ulteriori considerazioni vi lascio al commento. Chiudo solo con una piccola nota negativa: come in Beijing 2008, le "curiosità" fornite in attesa della fine del caricamento sono troppo poco varie. Inoltre in genere il caricamento è eccessivamente breve e a malapena si riesce a leggere la prima riga della notizia.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Questa gare parte semplice ma finisce con una difficoltà drammatica.

Commento

Erano parecchi anni che un gioco dedicato alla Olimpiadi (sia estive che invernali) non raggiungeva una tale qualità. Tecnicamente si tratta di un prodotto piuttosto valido e curato; la giocabilità è minata dall'assenza di una vera e propria modalità Carriera, ma si salva per la presenza delle sessioni di allenamento, che invogliano a migliorarsi grazie ai tempi direttamente pubblicati in rete. Ottima anche la Sfida, che seppur piuttosto impegnativa, riesce a coinvolgere soprattutto grazie alla presenza degli achievement.
In conclusione, siamo lontani dal capolavoro, ma una volta tanto gli amanti dei giochi multievento troveranno in questo titolo motivo di appagamento e divertimento.

Pro: Tecnicamente valido
Ottima sinergia con l'online

Contro: Manca la modalità Carriera
Assenza di alcune importanti discipline

VOTO 73

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2.4 GHz) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 1600/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 4850/nVidia GeForce 8800)
■ SPAZIO SU HD: 9.5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Visual Concepts ■ PUBLISHER: 2K Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Stesso PC
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 20,00

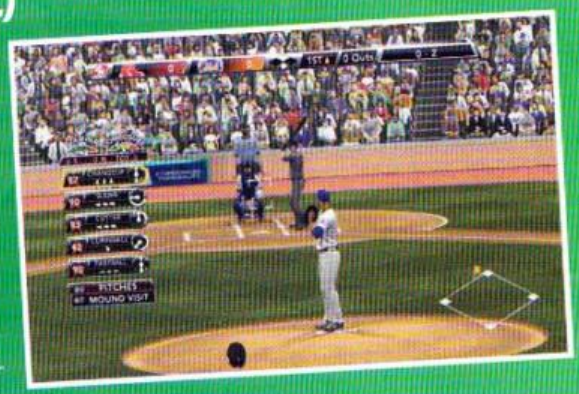
2ksports.com/games/mlb2k9

Major League Baseball 2K9

Oltre a Elio e le sue storie un po' tese, c'è qualcun altro che ama il baseball in questo paese? (e ho fatto anche la rima...)

Mi vien da dire tanti, anche se un po' nascosti e ai margini dello sport che conta. Il sottoscritto, ad esempio, ha un passato da terza base in una piccola squadra di provincia e, ai tempi del Commodore 64, ha passato notti intere a giocare col mai dimenticato Star League Baseball.
Questo MLB 2K9 era un prodotto da me più che atteso e quindi, anche se al momento non esiste alcun modo di procurarselo se non attraverso il mercato import o un account Steam americano, non ho resistito alla tentazione di scrivervi qualche riga a proposito.
Purtroppo (è bene sottolinearlo fin da subito) questo è il peggior prodotto della linea 2K Sports, ben lontano dalle prelibatezze stilistiche di un NBA 2K qualsiasi. Se, dal punto di vista grafico, il titolo di VIsual Concepts è passabile e riesce a rendere discretamente le atmosfere di una partita sul diamante, al momento di prendere in mano il joypad ci si accorge di come l'intelligenza artificiale abbia ancora molta strada da percorrere prima di essere considerata decente. Al di là di scelte tatticamente scorrette della CPU, come un interbase che preferisce eliminare il nostro battitore lanciato verso la prima base con una terza occupata da un altro atleta (il quale andrà a punto in modo agevole), quello che infastidisce maggiormente è la quantità di bug più o meno grossi che si palesa durante i match. Parlo, ad esempio, di giocatori che spariscono dietro alla staccionata di fondo campo o che si addormentano con la palla che gli passa a meno di un metro! Capite benissimo come questi problemucci inficino notevolmente la godibilità di un prodotto che, se almeno avesse avuto uno straccio di multiplayer online (come su console), avrebbe quantomeno limitato i danni procurati dalla CPU, consentendoci di pendere mazzate sulle orecchie da qualche americano, cubano o giapponese a caso.
Così com'è ora, MLB 2K9 è solo una perdita di tempo: meglio prendere mazza e guantone e farsi un giro al parco con qualche altro amico appassionato.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it



Il taglio televisivo dato agli intermezzi rende alcune inquadrature davvero piacevoli.

Commento

Una vera delusione. Anche il più indefesso appassionato di baseball non potrà non storcere il naso di fronte a questa debacle della serie 2K Sports dedicata a uno degli sport più belli in assoluto. D'altronde, i difetti dell'intelligenza artificiale sono troppo marcati per non condizionare in maniera decisiva il risultato delle partite. Fosse stato introdotto un qualche tipo di multiplayer online questi problemi si sarebbero sentiti molto meno (un avversario umano tende a ragionare e non a fare le cose a caso), ma per questo ci toccherà aspettare un altro anno. Un gioco senza polpa. Peccato, perché la scorza, sotto sotto, ci sarebbe anche.

Pro: Graficamente discreto
Onesto sistema di controllo

Contro: IA insulsa
Bug fastidiosi

VOTO 49

■ **CPU:** Single Core 3,4 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce 7900 256MB/ATi equivalente (nVidia GeForce 8800 256MB/ATi equivalente)
■ **SPAZIO SU HD:** 5,0 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Rebellion ■ **PUBLISHER:** Bethesda
■ **DISTRIBUTORE:** Namco Bandai ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.roguewarrior.com

Rogue Warrior

La guerra fredda riscaldata al microonde non sembra una buona idea, nemmeno per un pasto veloce e frugale come quello offerto da Rogue Warrior...

Può un gioco incarnare tutti i difetti e le caratteristiche sgradite dai giocatori in un colpo solo? Certo, sembra un traguardo davvero difficile da raggiungere, molto vicino come impegno a quello di creare un'esperienza unica in senso positivo. Eppure i Rebellion sembrano essersi avvicinati molto allo zero assoluto dei videogiochi, o perlomeno al fondo scala degli FPS. Signori e signori ecco a voi la recensione di quello che, per motivi non certo previsti, rimarrà oggetto di discussione per molti mesi a venire: lo "stupendamente terrificante" Rogue Warrior!

LE TRE C: COREA, COMUNISTI E COMICHE

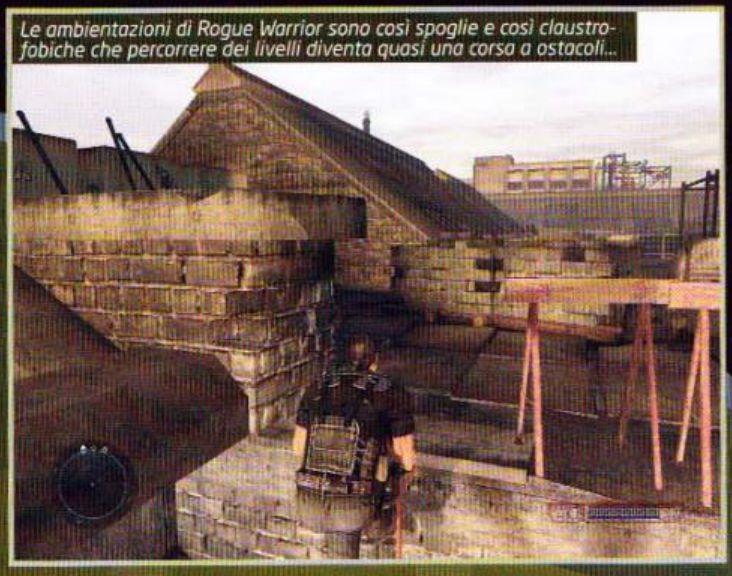
Che ci crediate o no, la trama di Rogue Warrior è tratta dall'omonimo romanzo di Dick Marcinko e basato sulla sua esperienza di vita come Navy Seal nel pieno della guerra fredda. Tanto stupore è dato dal fatto che la storia raccontata è di una banalità sconcertante e, al tempo stesso, è una raccolta di luoghi comuni davvero esilarante. Il nostro eroe è il classico superduro, uno di quelli che mangiano piombo e annaffiano il tutto con cherosene distillato, che già il Whisky è da fighetti. Ha addestrato al meglio due compagni, gente più dura dell'acciaio, e ha deciso di portarli con sé nella sua missione più importante: entrare in Corea per risolvere un caso di testate nucleari e soldati tenuti in ostaggio. Già nell'introduzione i due adepti di Dick (un nome, una garanzia) finiscono a brandelli appena scesi dall'elicottero a causa di una bomba a mano lanciata in un'imboscata. Ed erano i suoi uomini meglio addestrati.

IL NOSTRO EROE È IL CLASSICO SUPERDURO, UNO DI QUELLI CHE MANGIANO PIOMBO E ANNAFFIANO IL TUTTO CON CHEROSENE

Il nostro eroe è da solo contro i cattivi coreani bombaroli: fortunatamente per lui i nemici sono più fermi delle sagome del poligono di tiro...

A questo punto Marcinko decide di non seguire gli ordini che volevano che sospendesse la missione per lanciarsi in una crociata kamikaze contro i "rossi". Questo lo porterà, nel giro di ben, udite udite, otto livelli, ad avere la sua vendetta personale e probabilmente lo sfogo di tutto il testosterone accumulato in anni di servizio militare. A parte la pressoché nulla e banale sceneggiatura (o perlomeno il suo adattamento a videogioco, non oso pronunciarmi sul romanzo), fatta di un personaggio tagliato con l'accetta in situazioni stereotipate e con dialoghi, se così li vogliamo chiamare, al limite del volgare (insomma, a Marcinko parte un "vaffa" ogni dieci secondi), Rogue Warrior non dura nemmeno il tempo di un'iniezione intramuscolo. Otto livelli lineari, senza colpi di scena e con mappe che definire claustrofobiche è poco, si traducono in un gioco della durata, a voler essere buoni, di un paio d'ore, tre giusto se si decide di non

Dick può colpire i nemici senza essere visto, cosa peraltro semplice, visto che spesso i comunisti non sono in grado nemmeno di voltarsi se qualcuno spara alle loro spalle...


Le ambientazioni di Rogue Warrior sono così spoglie e così claustrofobiche che percorrere dei livelli diventa quasi una corsa a ostacoli...

sfruttare gli onnipresenti checkpoint per onestà intellettuale. Sì, non è un errore di battitura; un paio d'ore e la vita di Marcinko ha già raccontato il suo momento di gloria: sono soddisfazioni...

I ROSSI HANNO LA FALCE NEL CERVELLO E IL MARTELLO SUI PIEDI...

Una trama così banale per un gioco così inesistente come longevità basterebbe ad affossare anche l'impianto tecnico meglio riuscito. Figuriamoci se ci troviamo per le mani un gioco raffazzonato anche per quanto riguarda il gameplay vero e proprio. Un esempio? Cosa ne pensereste di nemici letteralmente inchiodati ai loro posti o ai loro pattern di perlustrazione nonostante la presenza del nostro eroe? Al momento mi sfugge un aggettivo per definire una IA del genere e forse non esiste nemmeno. In compenso, il nostro Dick può compiere azioni eroiche di ogni genere, almeno tra quelle straviste in ogni altro FPS del decennio appena concluso: può salire scale e scendere dalle corde, usare ogni muro e oggetto come copertura (salvo poi ricevere danni comunque: il sistema degli appostamenti è totalmente inutile) e rubare le armi dei nemici e impiegarle al meglio. Già, perché mettere lì dei nemici fermi come birilli non era sufficientemente frustrante: meglio rincarare la dose dandoci in pasto delle armi dalla precisione di fuoco praticamente nulla, trasformando ogni raffica di proiettili esplosi in un'estrazione del superenalotto: puoi mirare alla testa e non colpire il bersaglio o far esplodere un barile di carburante e non ottenere alcun risultato. Se questo ancora non bastasse, Rogue Warrior "vanta" anche una discreta quantità di abomini grafici: ambienti spogli e dalle tinte uniformi, uniti a un level design da quinta elementare, trasformano l'esperienza visiva in qualcosa di davvero poco avvincente. Il colpo di grazia alla produzione lo danno le animazioni dei nemici, esilaranti nelle loro morti in meno di quattro frame.

I NEMICI SONO FERMI COME BIRILLI, E NON SERVE DAVVERO AGGIUNGERE ALTRO

Il valore aggiunto di quanto detto finora è un multiplayer limitato a deathmatch singolo e a squadre: qualcuno si stupisce di non trovare nemmeno un tentativo di proporre qualcosa di diverso per quanto riguarda le modalità di gioco? Riassumendo, abbiamo per le mani un titolo inesistente sotto tutti i punti di vista, inconsistente per durata e decisamente tragicomico per realizzazione. Condito, in compenso, da un prezzo di vendita da tripla A.

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

Graficamente Rogue Warrior non è poi malvagio: peccato che in circolazione ci siano lavori amatoriali più interessanti e completi di questo prodotto a prezzo pieno...

Commento

Rogue Warrior è l'apoteosi del banale e del fatto male. Il gioco conta un gameplay sciatto, mal realizzato e pieno di bestialità, che lo rende uno degli sparatutto più brutti di sempre. Se questo non bastasse, la trama inesistente e ritrita e il personaggio senza appeal non riescono a coinvolgere l'utente, nemmeno per l'esilarante velocità con cui anche il giocatore meno capace può finire il gioco. Un gioco talmente brutto, ma talmente brutto che potrebbe fare il giro e diventare una pietra miliare del trash.

Contro:
Otto livelli? Ma è una demo vero?
Nemici inanimati e incapaci di reagire
Sistema di coperture inutile

VOTO 35

■ CPU: Single Core 2.4 GHz ■ RAM: 512 MB
■ SCHEDA VIDEO: Direct X9 Shader model 2.0
■ SPAZIO SU HD: 170 Mb ■ CONNESSIONE: Assente
■ SVILUPPATORE: PopCap Games ■ PUBLISHER: SquareEnix
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 13.99

www.gyromancer.com

GYROMANCER

Evviva i puzzle game! Evviva i puzzle game con le gemme! Evviva i puzzle game con le gemme ruotabile! E poi, dicono che ci vogliono i milioni per fare un "vero" gioco.

Datemi delle gemme da girare e distruggere una volta combinate insieme in base al colore e io, giocatore moderno, sarò felice. E io, lavoratore modello, rinuncerò al bar sotto l'ufficio per un panino portato da casa in cambio di un po' di Bewjeled nella pausa pranzo. La semplicità del puzzle game marchiato PopCap Games ha creato dipendenza stravolgendo le vite di milioni di persone. Il segreto? Probabilmente la sua semplicità, presto però sostituita da una sfida sempre più avvincente e per questo capace di inchiodarvi proprio lì, sulla poltrona più comoda, mouse in mano, curvi sullo schermo a provare un brivido di piacere a ogni combo piazzata. L'idea di partenza è stata poi ripresa da un'altra software house con un risultato ancor più sbalorditivo: Puzzle Quest della Infinite Interactive ha furbescamente unito la travolgente struttura di gioco di Bewjeled a una sottospecie di gioco di ruolo, dove ogni partita equivale a un emozionante scontro a base di magia e colpi segreti. Mentre cerchiamo di capire se il seguito di Puzzle Quest sia all'altezza del suo illustre predecessore, la PopCap si è alleata niente di meno che con la SquareEnix per sviluppare Gyromancer.

UNA GEMMA DI GIOCO

Gyromancer ripropone lo stesso gameplay del suo più diretto rivale, abbinando a questa ben rodata struttura niente meno che un pizzico di Final Fantasy. Detta così sembra la ricetta perfetta per il gioco perfetto ma l'esecuzione, ci spiace dirlo, non sempre è all'altezza delle altissime aspettative di chi, come molti di noi e di voi, ha passato tante ore davanti ai due capolavori precedentemente citati. Innanzitutto Gyromancer ancora oggi soffre di una manciata di problemi tecnici che spesso sfociano in fastidiosi crash con successivo ritorno al desktop; fortuna che il gioco salva automaticamente prima di ogni scontro altrimenti l'unico sistema per contrastare la rabbia sarebbe stata la meditazione trascendentale. Superato questo ostacolo (con la pazienza, non con altro) Gyromancer ci immerge fin da subito in una tipica realtà fantasy ma la trama, in tutta sincerità, non ha una grande importanza e il modo in cui è raccontata, ovvero tramite basilari dialoghi tra i protagonisti, ve lo farà capire fin da subito. Molto meglio gettarsi a testa bassa nell'azione, ovvero esplorando la dozzina di livelli a disposizione, pieni zeppe di nemici da sconfiggere e tesori da raccogliere.

GYROMANCER RIPROPONE LO STESSO GAMEPLAY DEL SUO PIÙ DIRETTO RIVALE, ABBINANDO A QUESTA BEN RODATA STRUTTURA NIENTE MENO CHE UN PIZZICO DI FINAL FANTASY

Per ogni combattimento dovremo scegliere in base al suo colore e all'elemento a esso abbinato quale creatura schierare: all'inizio del gioco ne avremo a disposizione solo tre ma proseguendo nell'avventura, o ancor meglio addentrandosi negli anfratti più nascosti di ogni livello, avremo modo di collezionarne di nuove. La battaglia vera e propria si svolge davanti a una griglia piena di gemme diverse: tramite il cursore potremo puntarne quattro contemporaneamente e ruotarle in senso orario, cercando di abbinarne tre o più dello stesso colore. Distruggendo gemme del colore affine alla bestia scelta compariranno sulla griglia anche delle pietre speciali,

Ecco la semplicissima rappresentazione dei livelli. Oltre alla grafica a dir poco spartana spesso sarà anche difficile decidere in quale direzione muovere il vostro personaggio.

La nostra Rana Gigante piazza un bel colpo a questo Rapace Gelido. Ogni livello va portato a termine con tre creature a disposizioni. Il Game Over comparirà quando le avremo perdute tutte.

Oramai le storie fantasy sembrano scritte da un software che le genera automaticamente. Sono Kmer, figlio di Knur!

LA SEMPLICITÀ DI GYROMANCER FORSE POTREBBE ESSERE APPREZZATA DA CHI NON HA MAI GIOCATO BEWJELED O PUZZLE QUEST

allineate le quali potremo finalmente infliggere dei danni al nostro avversario. Anche il vostro rivale potrà riversare sul campo di battaglia delle gemme speciali, ognuna destinata a esplodere dopo un numero ben preciso di mosse, giusto il tempo per eliminarle prima che possano nuocerci davvero. Una volta appresa la strategia vincente al giocatore non rimarrà che perfezionarla, Gyromancer infatti non propone chissà quale varietà di creature da combattere e questo limita di molto la creatività con cui potremo approcciarci a ogni scontro. La strategia vincente è una e solo una, l'importante è scegliere la creatura da mandare in battaglia in base alla sua sfera elementale, in modo da evitare che la vostra potentissima bestia di fuoco venga umiliata dal primo rospo magico capace di mediocri attacchi d'acqua. Vinto un incontro, al giocatore andranno denaro e punti esperienza, sia per il personaggio principale che per la creatura utilizzata: quest'ultima però avrà un limite di crescita ben preciso, in modo da spingere il giocatore a cambiare frequentemente bestiario, aggiungendo le entità più forti che man man si incontreranno.

SEMPLICEMENTE TROPPO... POCO

La semplicità di Gyromancer forse potrebbe essere apprezzata da chi non ha mai giocato Bewjeled o Puzzle Quest, ma chi conosce bene questi giochi non rimarrà molto colpito da ciò che sono riusciti o hanno voluto fin dal principio realizzare la PopCap e la SquareEnix insieme. Un gioco per neofiti, comunque avvincente e a tratti impegnativo ma ad occhi esperti anche una bella raccolta di occasioni sprecate. Trovarsi davanti a una creatura chiamata Cait Sith e raccogliere monete d'oro sotto forma di GIL sono gli unici punti di contatto con il mondo di Final Fantasy, una scelta stranamente conservatrice per un gioco che avrebbe sicuramente beneficiato di un nome ben più riconoscibile. Ma anche se il titolo in questione si fosse chiamato Final Fantasy: Gyromancer non avrebbe comunque potuto contrastare il perfetto bilanciamento dei suoi illustri avversari, rimanendo in ogni caso un gioco inferiore, sorprendentemente anche dal punto di vista tecnico. Oltre ai frequenti crash Gyromancer non brilla particolarmente per la sua grafica: i disegni dei vari personaggi sono fatti discretamente bene, ma quelli delle creature non risultano sufficientemente vari, ripetendosi nel tempo fin troppe volte. Il sonoro prevede classici motivetti fantasy a cui personalmente dopo un paio d'ore ho preferito una radio in streaming, uno switch che raramente mi permetto per non rovinare l'atmosfera voluta dagli sviluppatori. Ma la cosa più insulsa è la realizzazione dei livelli: l'esplorazione avviene tramite una basilare rappresentazione del mondo visitato, non molto lontana da quella che si aveva nei giochi di ruolo di venti anni fa. Va bene limitare la grandezza del file in un prodotto pensato esclusivamente per il digital delivering, ma qui si è praticamente tirato il freno a meno. La freschezza di Bewjeled (sopratutto nella sua versione Twist) e la complessità dei due Puzzle Quest non lascia scampo al povero Gyromancer.

Francesco Serino

L'esplorazione dei livelli è comunque molto divertente. Spesso vi imbatterete in trappole, nemici che spuntano a sorpresa, tesori nascosti e passaggi segreti.

Ogni creatura avrà a disposizione una serie di attacchi speciali che aumenteranno di numero in base al suo livello.

Commento

Se il secondo Puzzle Quest ha reso le cose fin troppo complesse, questo Gyromancer punta tutto sulla sua estrema semplicità che coinvolge non solo il gameplay, comunque divertente, ma anche l'aspetto tecnico del gioco. Il risultato è sufficiente, ma un maggior impegno da parte degli sviluppatori avrebbe potuto generare un titolo imperdibile.

Pro: Semplice e accattivante
È un gioco in più, meglio di un gioco in meno!

Contro: I suoi rivali sono molto più divertenti...
Non ha una modalità multiplayer

VOTO 71

CPU: Single Core 2 GHz (Dual Core 2.2 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB (Una qualsiasi con 256 MB)
SPAZIO SU HD: 5 GB **CONNESSIONE:** Assente

SVILUPPATORE: From Software **PUBLISHER:** From Software
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa **PREZZO INDICATIVO:** € 29,90

www.fromsoftware.com

NINJA BLADE

Ken Oigawa è un ninja pronto a tutto pur di salvare l'umanità e la From Software è pronta a tutto pur di sfornare un buon gioco d'azione. Pensate che è disposta a copiare sfacciatamente e malamente i titoli della concorrenza.

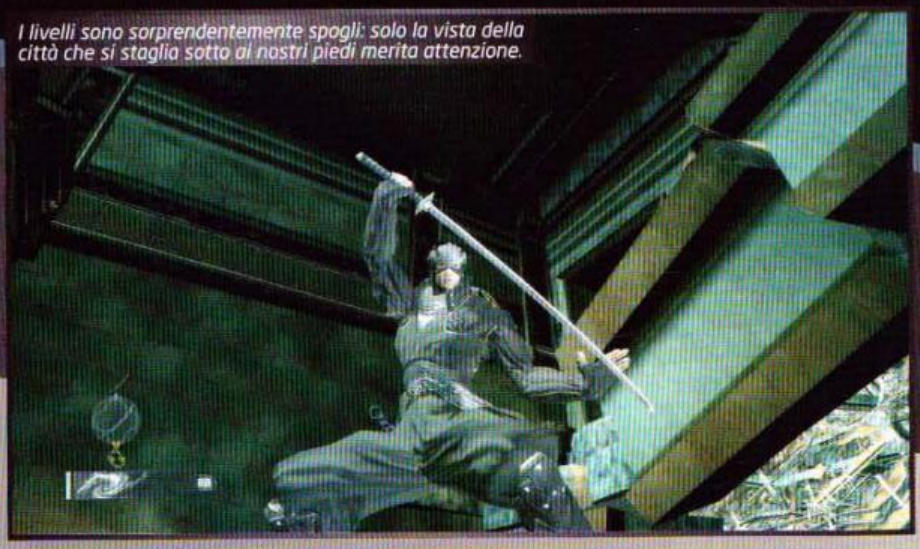
Giapponesi, vi amiamo. Al tempo stesso, però, vi odiamo anche un po'. I motivi di questi sentimenti così contrastanti sono molteplici, ma la vostra famosa riluttanza a sviluppare sui nostri amati personal computer c'entra eccome. Sì, verissimo, le cose stanno lentamente cambiando: Capcom e Konami per esempio non si fanno scappare un porting, oltretutto di qualità sempre migliore, e software house minori come la From Software ci deliziano con giochi come questo Ninja Blade. Da quanto tempo è che non vediamo un ninja piroettare sui nostri schermi? Da troppo, penso io, da troppo tempo... Ninja Blade è proprio quello che serviva, un ulteriore motivo per collegare il pad più comodo in circolazione al nostro computer, allontanare la poltrona dallo schermo perché tanto non è un RTS e godersi un po' di sana violenza, ma di quelle eleganti che solo gli orientali sanno così ben immaginare. Inutile dirlo, i più svegli lo avranno già capito, questo gioco nasce proprio scopiazzando allegramente Ninja Gaiden della Tecmo. Il personaggio principale, tale Ken Ogawa, è identico a Ryu Hayabusa, ma il carisma non è certo lo stesso, complice una realizzazione tecnica che risente di un investimento economico

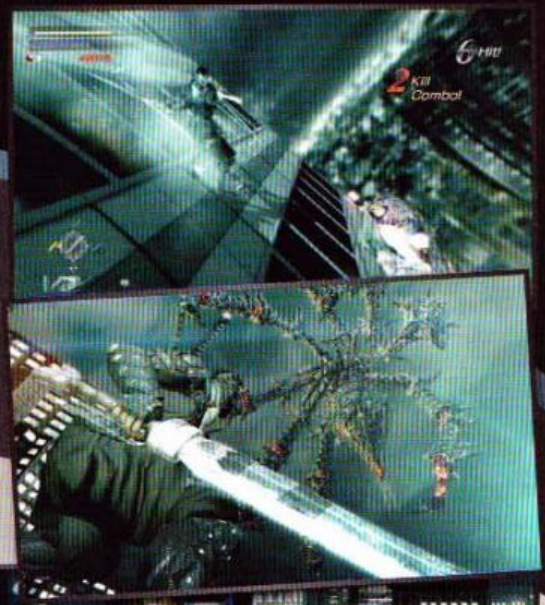
IN NINJA BLADE SI VOLA, SALTANDO DI MACCHINA IN MACCHINA E TAGLIANDO IN DUE ELICOTTERI

che non può nemmeno lontanamente avvicinarsi a quello a disposizione del fu Team Ninja di Tomonobu Itagaki. Spesso però gli sviluppatori con meno soldi sono anche quelli che puntano più in alto, cercando di dare il meglio di sé sfruttando le poche risorse a disposizione... è così che sono nati tanti capolavori. Ninja Blade è uno di questi, per caso? No, non lo è, ma avrebbe potuto esserlo senza problemi. La From Software, responsabile oltretutto di titoli come Otogi per Xbox, un gioco con un ambientazione e un gameplay originali come pochi altri, ha preferito questa volta omaggiare un gioco già esistente, Ninja Gaiden per l'appunto, cercando di impreziosirlo con alcune delle migliori sequenze d'azione degli ultimi tempi.
Come facile immaginare, la trama dietro Ninja Blade non vincerà mai un premio, ma è solo un pretesto per gettare il giocatore subito nell'azione e, se vogliamo, è un gran peccato. Il gioco avrebbe soltanto beneficiato di una maggiore attenzione verso l'aspetto narrativo, sopratutto quando sarebbe

Tramite le tecniche Ninjutsu potremo controllare gli elementi per uccidere i nemici e per sgombrare gli ostacoli che ci impediscono di continuare l'esplorazione

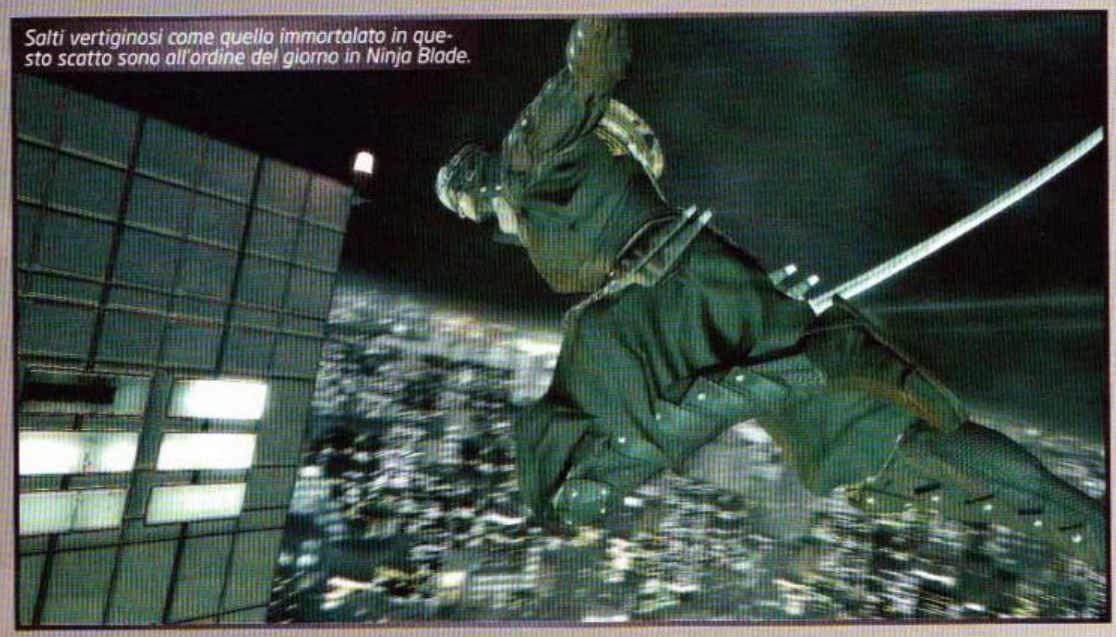
Se volete giocare con Ninja Blade vi conviene comprare prima un pad all'altezza.

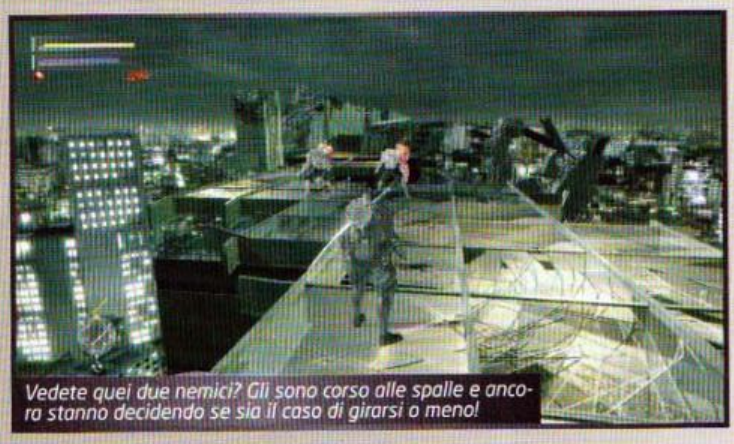

I livelli sono sorprendentemente spogli: solo la vista della città che si staglia sotto ai nostri piedi merita attenzione.

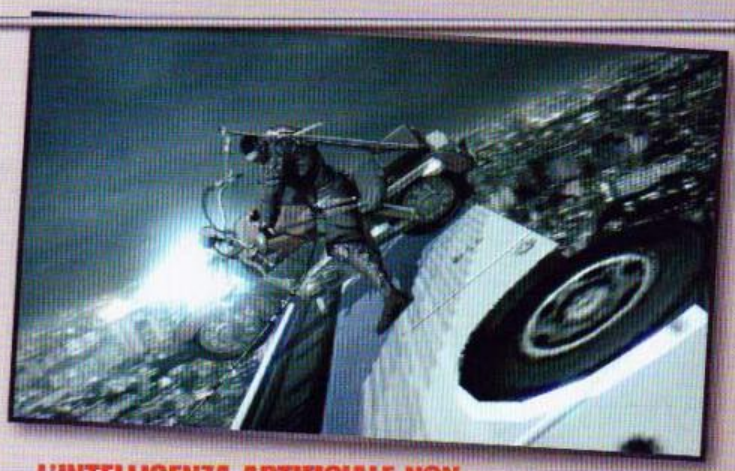


IN QUESTO GIOCO I QUICK TIME EVENT RAGGIUNGONO LIVELLI MAI VISTI PRIMA

stato possibile coadiuvare una buona storia con delle sequenze tanto emozionanti. A ogni modo vi farà piacere apprendere che una sorta di guerra batteriologica ha scatenato l'inferno in quel di Tokyo, riversando nelle strade (ma sopratutto sui tetti) della metropoli giapponese creature di ogni forma, tutte con un unico obiettivo: seminare la distruzione. La squadra di Ken Ogawa, facilmente prevedibile anche questo, verrà presto spazzata via, lasciando al nostro agilissimo eroe l'incombenza di salvare l'umanità intera. In soldoni, la situazione si risolverà in un solo modo: picchiando duro sulla testa di questi obbrobri, strappandogli gli arti e affettandoli per bene toccando il meno possibile terra, esattamente come farebbe un vero guerriero delle ombre. Certo, è doveroso dirvi che il primo contatto con Ken non è dei migliori: la risposta ai comandi è buona ma la lentezza di alcuni movimenti stride davvero troppo con le intenzioni dei programmatori. Eppure ci si abitua anche a questo e dopo una manciata di creature spremute come arance anche i fan della velocità avranno pane per i loro denti. In Ninja Blade si vola, saltando di macchina in macchina e tagliando in due elicotteri, tutte sequenze guidate tramite i soliti Quick Time Event che in questo gioco raggiungono livelli mai visti prima. È proprio in queste sequenze che la From Software è riuscita a dare il meglio di sé e dove questo gioco riesce, per brevi istanti ma comunque ci riesce, a raggiungere e superare la nobile concorrenza. Ma il resto dei combattimenti, quelli normali per intenderci, non ha un gran mordente. L'intelligen-


Salti vertiginosi come quello immortalato in questo scatto sono all'ordine del giorno in Ninja Blade.


Vedete quei due nemici? Gli sono corso alle spalle e ancora stanno decidendo se sia il caso di girarsi o meno!



CHE MUSICA, MAESTRO!

Giocando a Ninja Blade e sconfortato da grafica e gameplay, è stato bello scoprire che le musiche di questo gioco sono tutto fuorché brutte. È così che mi sono convinto a fare una veloce ricerca in rete per scoprire chi mai avesse composto la colonna sonora di questo titolo. Vengo a scoprire che dietro alle avvincenti melodie di Ninja Blade si nasconde niente di meno che Norihiko Hibino della GEM Impact, la stessa società responsabile delle musiche di giochi come Metal Gear Solid, Yakuza e Beatmania. Mica male, no?

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NON RIESCE A TENERE TESTA ALLE MOSSE DEVASTANTI DI CUI È PROVVISTO IL PROTAGONISTA

za artificiale d'altronde non riesce a tenere testa alle mosse devastanti di cui è provvisto Ken e solo di tanto in tanto i nemici stupiscono il giocatore introducendo nuovi contrattacchi. Naturalmente potremo utilizzare diverse armi o migliorare le nostre preferite, proprio come Ninja Gaiden, dove però era a dir poco obbligatorio farlo, pena una cocente sconfitta e successivo Game Over. La facilità di Ninja Blade invece non richiede chissà quale armi di distruzione: basta la semplice katana per avere la meglio su tutti i nemici del gioco. Nel caso vi trovaste comunque in pericolo, Ken può contare su vari attacchi speciali Ninjutsu, capaci di utilizzare la furia degli elementi per abbattere i nemici più ostici o sgomberare un'area da un qualsiasi ostacolo. Il resto è sempre peggio, di Ninja Gaiden come di God of War, giochi che però non esistono su personal computer ma che su console hanno schiacciato Ninja Blade relegandolo a titolo di nicchia, un picchiaduro crudo, puro, ma da prendere solo se a poco prezzo e rigorosamente dopo aver finito i due capolavori sopracitati. In questo nuovo mercato, al contrario, un titolo come Ninja Blade può contare sul fatto di essere uno dei pochi esponenti del genere e questa posizione cambia leggermente la prospettiva. Questo titolo acquista così forza e la sua divertente componente trash si trasforma in una piccola gemma capace di strappare ben più di un sorriso. Sono talmente esagerate le situazioni in cui Ken Ogawa si ritroverà impelagato che a volte viene quasi voglia di lanciare il pad e sfogare l'eccitazione in un bell'applauso. Certo, tutto torna poi nella sua immensa mediocrità, a partire dalla grafica che oltre a presentare qualche innocuo problema nelle animazioni sembra tutto fuorché ispirata. Anche qui gli omaggi (chiamiamoli così) a Ninja Gaiden si sprecano: in un livello si combatte un boss anche sul dorso di un aero in volo, scena già vista e rivista, solo che qui sembra ricostruita dimenticando buona parte delle texture. È inutile negarlo, Ninja Blade non è un bel gioco, ma dispone dei suoi buoni momenti, attimi in cui brilla e diverte proprio come tutti gli altri pesi massimi, proprio come Devil May Cry 4, l'unico avversario disponibile anche su piattaforme Windows e la prima scelta per chiunque voglia mettersi alla prova con il genere.

Francesco Serino

I dialoghi permetteranno di capire meglio cosa succede nell'universo di Ninja Blade. Non che sia fondamentale, eh...

Commento

A prima vista potrebbe sembrare un gioco davvero buono. Malgrado la grafica spoglia, infatti, Ninja Blade mostra subito i muscoli in un paio di sequenze mozzafiato. Poi la noia prende il sopravvento per colpa di una difficoltà inesistente e della pessima intelligenza artificiale dei nemici, lasciando al giocatore solo brevi istanti di felicità, quando per l'appunto il gioco si concentrerà sulle bellissime sequenze a base di Quick Time Event, l'unica cosa davvero bella di questo poco ispirato gioco From Software.

Pro: Le sequenze con i Quick Time Event
Musiche davvero molto belle

Contro: Completamente copiato da Ninja Gaiden
Intelligenza artificiale inesistente

VOTO 65

TRY & BUY

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

Super Motocross Deluxe

Software House: Gametop **Prezzo indicativo:** freeware

Titolo
Super Motocross Deluxe
Periodo di prova
Illimitato
Sito
www.gametop.com

GLOBALE **62**

Il motocross (o la motocross, non l'ho mai capito bene) è una disciplina che si trasmette come una staffetta di generazione in generazione: i quindicenni vorrebbero praticarla e sognano una moto ad hoc, tempestando di richieste i genitori che, al solo pensiero della prole incidentata, cambiano immediatamente discorso o si spingono in utopistiche promesse quali "se sarai promosso col 10 in tutte le materie te la compriamo!". Poi, una volta cresciuti, i quindicenni di allora faranno esattamente gli stessi discorsi ai loro figli, e così via. In ogni caso, per chiunque volesse praticare questo

acrobatico sport, Gametop mette a disposizione - e pure gratis! - un allegro rimpiazzo digitale che, in pratica, aggiunge una dimensione ai classici giochetti bidimensionali del genere: di fatto, dobbiamo solo prendere velocità facendo tante belle acrobazie, in modo da accumulare la "nitro" con cui potremo darci delle bruschissime, ma anche indispensabili accelerate. Quattro moto e quindici percorsi tutti da sbloccare vi aspettano, fatevi sotto!

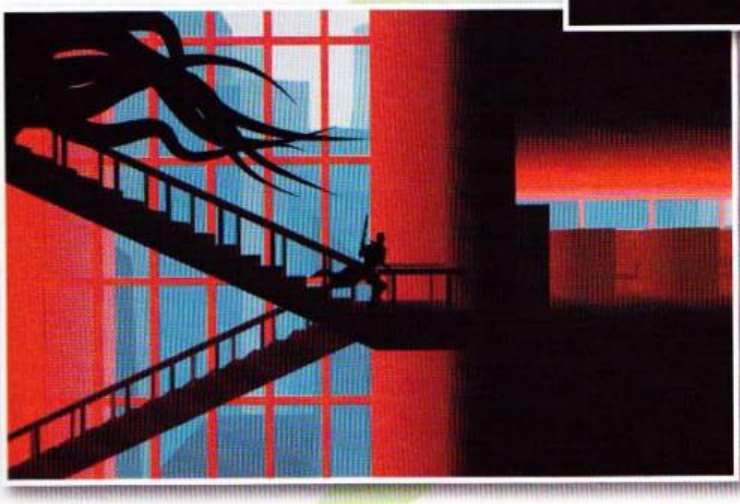
rComplex

Software House: Roger Hicks e Brian Terwilliger **Prezzo indicativo:** freeware

Titolo
rComplex
Periodo di prova
Illimitato
Sito
http://rekcahdam.blogspot.com/2009/11/rcomplex.html

GLOBALE **67**

Immaginate di essere inseguiti dai tentacoli di un mega-calamarone gigante e di avere a disposizione solo un (praticamente innocuo) fucile a pompa. Cosa potreste mai fare? Scappare, ovviamente. E pure a gambe levate, come il povero protagonista di rComplex, un gioco "nato per gioco" che ha richiesto ai suoi sviluppatori solo otto giorni di intenso ma, a giudicare dai risultati, anche piacevole lavoro. Lo schema è dannatamente semplice: il mondo ci scorre addosso e, mentre corriamo, possiamo solo saltare gli ostacoli a terra, scivolare sul pavimento per passare sotto tavoli e affini, e sparare di tanto in tanto qualche colpo al nostro mostruoso inseguitore per guadagnare un po' di terreno. Ogni ostacolo colpito in pieno ci farà perdere metri preziosi e la precisione è davvero tutto: se ci faremo raggiungere, infatti, dovremo rincominciare sempre il percorso da capo! Un piacevolissimo tormento, assolutamente da provare per mettere alla prova i riflessi.



A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

"Quando l'uomo con la pistola incontra l'uomo con il fucile, l'uomo con la pistola è un uomo morto." Questo strepitoso quote, preso da uno dei migliori spaghetti western di Sergio Leone, è perfetto per introdurre il TGM After di uno dei titoli di maggiore interesse della scorsa estate, Call of Juarez: Bound in Blood. Seguito del discreto ma non eccezionale Call of Juarez, si tratta di uno sparatutto che fa del single player il suo pezzo forte ma che ha anche provato a ritagliarsi una fedele nicchia di pubblico in multiplayer. Un'operazione non propriamente semplice da portare a termine, vista la meccanica delle sparatorie legata alla tipologia delle armi tipiche del vecchio West: oltre a fucili ad azione singola, revolver ben oliati e dinamite in quantità non era possibile andare, cosa che rendeva questo gioco difficilmente appetibile per un pubblico abituato a sparatutto infarciti di armi automatiche, lanciarazzi, laser, plasma e tutte le diavolerie possibili e immaginabili. In ogni caso, le cinque modalità multiplayer presenti, caratterizzate dall'uso di classi, hanno garantito una discreta longevità a fronte di un singleplayer godibile ma che non riesce ad andare oltre le dieci ore di storyboard ben raccontato. Un vero peccato anche il fatto che, nonostante la struttura di gioco, non sia stata resa disponibile una patch che permettesse di giocare in modalità cooperativa. Numerosi scenari e modalità hanno permesso di interpretare in vario modo il gameplay proposto, ma le limitazioni tecniche dovute alla mancata pubblicazione del server dedicato e a quella di eventuali contenuti extra da parte del pubblico hanno portato a un progressivo calo di interesse nei confronti del prodotto. Quando all'inizio di dicembre Techland ha dato alle stampe proprio il server dedicato e il toolkit di sviluppo per quanto riguarda i nuovi contenuti, le vacche, è

proprio il caso di dirlo, erano già scappate dal recinto, soprattutto se consideriamo che la data di pubblicazione di questo pacchetto coincideva con l'arrivo sul mercato dei pesi massimi del multiplayer di fine 2009, MW2 e L4D2 in particolare. Una scelta non particolarmente oculata che non ha permesso alla comunità di dare una spinta a un prodotto già di per sé di nicchia. E questo è stato un peccato, viste le prospettive offerte ai modder, sia in single sia in multiplayer, dal kit di sviluppo. Anche se i numeri restano confinati a un esiguo gruppo di sostenitori attivi sul forum ufficiale, le occasioni di svago nel momento in cui stiamo scrivendo non mancano ma è improbabile che questo nocciolo duro riesca a tenere alta la bandiera delle sparatorie a base di Colt e Winchester ancora per un lungo periodo, soprattutto in assenza di ulteriore supporto di Techland, che si è comunque data da fare durante l'estate pubblicando una serie di patch che hanno provveduto a rendere Call of Juarez: Bound in Blood un prodotto affidabile e privo di bachi particolarmente evidenti. Un aspetto da tenere in debito conto nel caso decidiate per un acquisto a scoppio ritardato: anche a otto mesi di distanza dalla sua pubblicazione, il fascino del vecchio West rimane quasi del tutto inalterato...

VOTO TGM N° 250 82

KILLING FLOOR

Recensito dal buon Todeschini, Killing Floor ha rappresentato, anche se con un certo ritardo, l'unica vera alternativa commerciale di questo 2009 alla carneficina multiplayer in formato zombie proposta da Valve con il suo Left 4 Dead. Forte di un gameplay cooperativo aperto a sei giocatori, il titolo si è saputo conquistare un pubblico di appassionati piuttosto consistente che, ancora oggi, contribuisce a tenere alto l'interesse. Funzionale al suo successo è stato sicuramente il supporto di Steam, che ha permesso a Tripwire Interactive di aggiornare il proprio prodotto con continuità grazie a una lista infinita di patch e, soprattutto, nuovi contenuti. Mappe e modalità gratuite si sono affiancate a nuovi DLC a pagamento e mod (Mare Nostrum su tutti, supportato ufficialmente da Steam), che hanno contribuito a tenere alta l'attenzione nei confronti di un prodotto migliorato drasticamente sotto molti i punti vista. Contenuti, supporto server e comunità sono cresciuti costantemente (la scarsità dei primi era alla base della valutazione mediocre espressa la scorsa estate in sede di recensione) e l'impressione è che il trend continuerà durante tutto il 2010. Un ottimo motivo per tenere in buona considerazione questo gioco, soprattutto se il gameplay di Left 4 Dead e relativo seguito non vi ha accalappiato in prima (e seconda) battuta.

VOTO TGM N° 250 64

BATTLEFIELD HEROES

Trattare titoli gratuiti per un TGM After è effettivamente un esercizio di stile che potrebbe lasciare il tempo che trova. La valutazione del rapporto qualità/prezzo nel corso del tempo è parte integrante nel giudizio che ci permette di assegnare il relativo bollino: anche in questo caso non ci possiamo esimere dal considerare Battlefield Heroes come un prodotto gratuito (o quasi) da tenere in seria considerazione. Avevamo espresso la nostra opinione positiva in rapporto alla sua appetibilità per un pubblico di casual gamer durante la scorsa estate e la confermiamo anche in questa sede. Il passare dei mesi ha portato un gran numero di giocatori a cimentarsi con il gameplay edulcorato rispetto ai precedenti titoli della serie Battlefield in concomitanza con l'arrivo di nuove mappe e modalità che hanno contribuito a mantenere sui server i fan della prima ora e anche parecchi nuovi arrivati. Come per la valutazione di allora, valgono le stesse considerazioni anche questo mese: nonostante il tempo passato e i titoli di alto profilo giunti sul mercato del multiplayer in queste ultime settimane, Battlefield Heroes rimane un prodotto gratuito da tenere in seria considerazione per il popolo dei casual gamer. I veterani degli FPS continueranno bellamente a trascurarlo, ma questo non significa che si tratti di un prodotto degno di scarsa attenzione anche a distanza di sei mesi dalla sua pubblicazione.

VOTO TGM N° 250 83

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Il 2009 si è concluso positivamente e il 2010 pare iniziare altrettanto bene sotto il profilo degli eventi in terra nostrana. Videogames Party ci permette di dare uno sguardo in anteprima alle sue manifestazioni d'apertura per il nuovo anno. Buona lettura!

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

VIDEOGAMES PARTY 2010

VIDEOGAMES PARTY 2010: la festa continua!

Il tour Videogames Party promosso da Generazione Web in collaborazione con GameStop rappresenta ormai una realtà importante nel panorama videoludico italiano, con il suo esclusivo mix di tornei, aree di gioco libero, cosplay e retrogaming. Come abbiamo avuto occasione di constatare di persona in occasione dell'evento svoltosi alla Pelota di Milano lo scorso dicembre, le potenzialità di Videogames Party sono cresciute esponenzialmente nel corso di questi anni, grazie anche alla dedizione del suo staff e ai lusinghieri risultati conseguiti in termini di partecipazione del pubblico e di copertura dei media. Per l'edizione del 2010 sono attese importanti novità, quali un maggior numero di tappe, spazi espositivi ancora più grandi e una serie di tornei online che si affiancheranno a quelli live. Ciò che invece rimane invariato nella filosofia di Videogames Party è il contributo alla diffusione della cultura videoludica in Italia, con l'obiettivo di colmare quel "gap" che ci separa da altri paesi europei.

Anche gli eventi del 2010 saranno assolutamente gratuiti e aperti a tutti: amatori e videogiocatori esperti, giovani e adulti. Questo grazie al contributo di un folto gruppo di sponsor hardware (Sapphire, Verbatim, AMD, Cooler Master) e software (EA, Ubisoft e Namco Bandai) i quali hanno creduto nella scommessa del Videogames Party, supportandolo attivamente. Gli eventi, pur essendo prevalentemente incentrati sui videogiochi in versione PC e console, ospitano al loro interno anche tante altre forme di intrattenimento e spettacolo. Un'alchimia unica di suoni, immagini e colori per un'atmosfera decisamente particolare che esula dal contesto competitivo delle manifestazioni che hanno caratterizzato il decennio appena concluso, per proporre una visione maggiormente sociale del media videogioco. A cornice degli eventi troverete le esibizioni di musicisti e personaggi del panorama nazionale (tra i quali Saturnino e i Deejay di Radio Deejay), nonché abili giocolieri, pronti a intrattenere il pubblico con le loro evoluzioni. Non manca anche la "colorata" e creativa community di cosplayer, guidata dall'A.Na.Co, una delle principali associazioni a livello italiano che delizierà (o stupirà...) il pubblico con sfilate a tema. Anche se gli eventi di Videogames Party non sono competitivi, potrebbe essere una buona occasione per molti clan e giocatori singoli di mettersi in luce giocando a Team Fortress 2, Unreal Tournament 3 e, nel caso arrivi sul mercato in tempo, anche Starcraft 2. Per tutte le informazioni del caso non vi resta che fare un salto sul sito ufficiale www.videogamesparty.it.

Tutto il meglio del cosplay italiano è agli eventi di Videogames Party.

Interviste, commenti in diretta e coverage televisivo per il sito ufficiale. Per la gioia di sponsor e pubblico.

Anche se non è un evento competitivo molti clan italiani di grido colgono l'occasione per mettersi in gioco.

UN FINE SETTIMANA DIVERSO DAL SOLITO

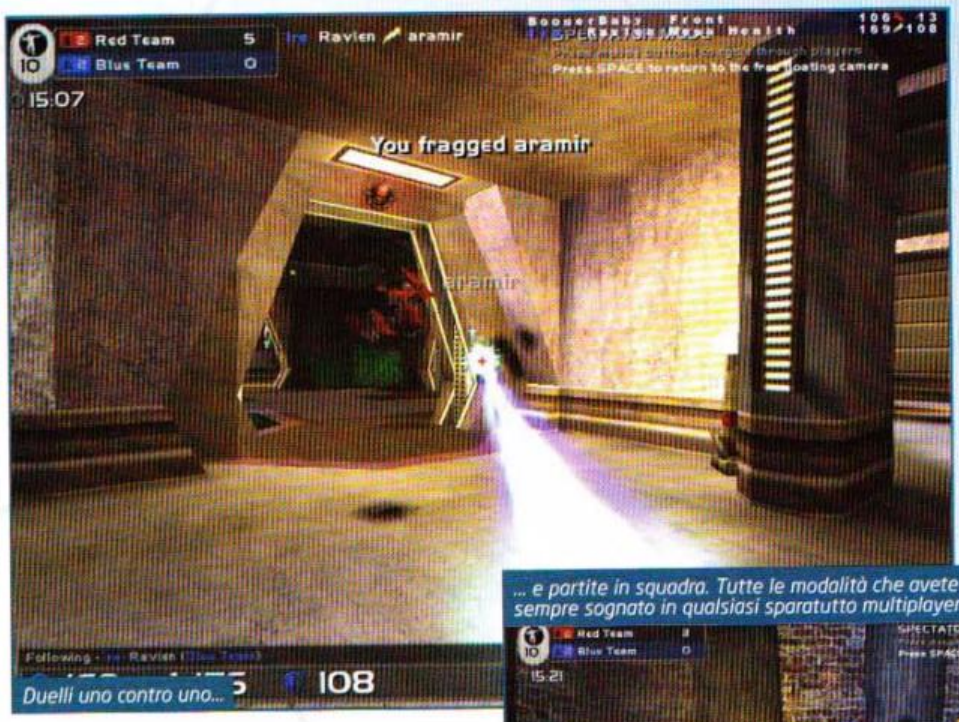
La lista degli appuntamenti di Videogames Party per questo inizio di 2010 è assolutamente di prim'ordine per quanto riguarda le location che ospiteranno gli eventi in programma. Come da tradizione per il marchio, l'idea vincente è quella di coniugare diversi interessi legati al tempo libero inteso come gioco, ma soprattutto lettura, fumetti in particolare. Ecco date e luoghi relativi alle manifestazioni dei prossimi due mesi in cui i ragazzi di Nicola Pisano saranno al lavoro per mettere in piedi numerose postazioni di gioco, con tanto di palco con megaschermo e commento in diretta delle partite più importanti.

Festival del Fumetto: Novegro 6-7 Febbraio
Mantova Comics and Games: Mantova 26-27-28 Febbraio
Play: Modena 13-14 Marzo
Cartoomics: Fieramilanocity 26-27-28 Marzo

FPS

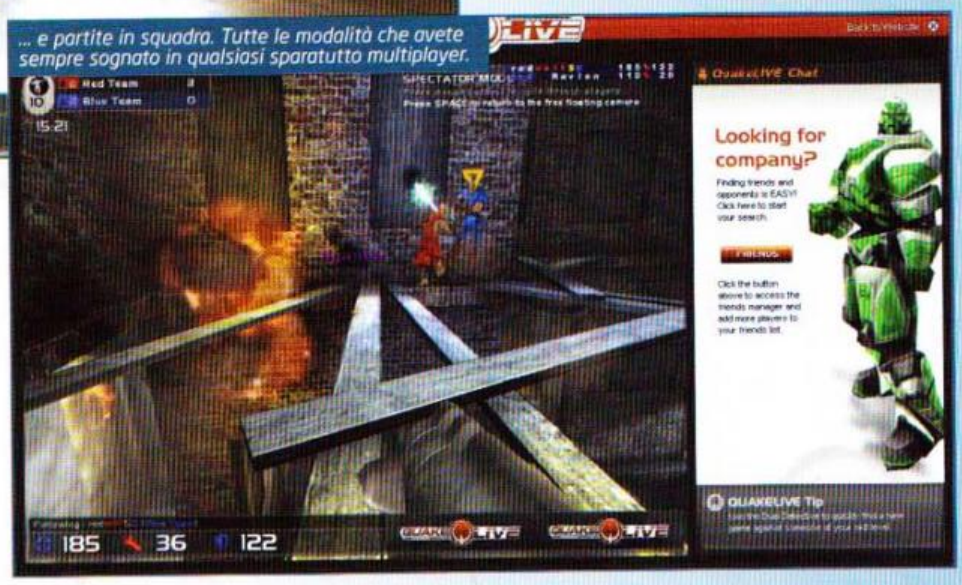
A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

QUAKE LIVE **ITALIA**



Duelli uno contro uno...

Dopo averlo giustamente apprezzato in sede di recensione e ulteriormente confermato il suo valore in occasione del recente TGM After, non ci sono dubbi sul fatto che, per quanto limitato a una utenza PC piuttosto ristretta, l'operazione nostalgia di id Software nel rimettere in piedi i fasti del Re degli sparatutto online abbia avuto un certo successo. Dopo un periodo di iniziale assestamento, appare chiaro che il supporto per Quake Live era pensato per il lungo periodo in favore delle community che si stavano formando in giro per il mondo; ottimo esempio di questo genere di attività è stata la nascita di varie realtà a livello nazionale che hanno fatto da punto di aggregazione in termini di giocatori singoli e squadre. Per quanto riguarda l'Italia, un ottimo lavoro è stato svolto dai gestori di Quake Live Italia (www.quakelive.it) non solo sul fronte delle news e degli aggiornamenti relativi alla continua evoluzione del gioco, ma anche per quanto riguarda il supporto stesso della comunità. Il forum è un ottimo punto d'incontro per l'organizzazione di tornei e LAN Party, ma anche fonte di ottime informazioni relative a tutti gli aspetti legati al gameplay di un titolo così complesso. Oltre ad avere un rapporto privilegiato con Alessandro "Stermy" Avallone per la sua profonda conoscenza del gioco (vedi box), i ragazzi di Quake Live Italia hanno anche le mani in pasta sul fronte del supporto. Una delle lamentele più frequenti di questo 2009 è stata la mancanza di server in terra nostrana, obbligando molti giocatori a emigrare in Germania o Francia per trovare istanze di gioco capaci di garantire buoni valori di ping. A partire dallo scorso dicembre, grazie a un accordo esclusivo con id Software, l'azienda italiana N1ping ha messo a disposizione un buon numero di server agganciati al MIX di Milano che permettono di giocare con ottimi valori di ping da tutta la penisola. In chiusura, molto interessante è anche il servizio "televisivo" della sezione LiveTV, in cui è possibile assistere a tutti i match più importanti a livello nazionale e internazionale dal vivo o in differita. Insomma, se in precedenza avevate snobbato questo sparatutto gratuito, potrebbe essere giunto il momento di cambiare idea...



... e partite in squadra. Tutte le modalità che avete sempre sognato in qualsiasi sparatutto multiplayer.

Non abbiate timore della vostra scarsa abilità: il sistema automatizzato di matchmaking funziona molto bene.

OGGI, RIPETIZIONI DI FRAG

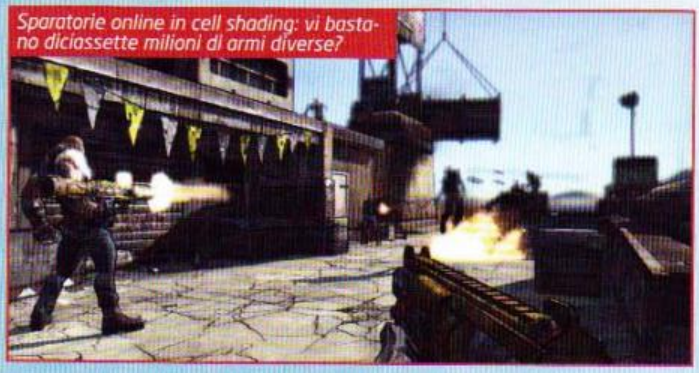
Tra tutte le informazioni che si possono attingere per migliorare il proprio stile di gioco in Quake Live, assolutamente basilari sono le guide online pubblicate da Stermy legate all'uso delle armi e all'interpretazione delle mappe che trovano posto sul sito ufficiale del nostro giocatore più rappresentativo a livello mondiale. Non solo: se volete realmente migliorarvi è possibile, da qualche settimana a questa parte, accedere a un programma personalizzato di apprendimento per singoli e clan incentrato su vere e proprie lezioni private da condurre in diretta dialogando via Skype o Teamspeak. Per tutte le informazioni del caso www.stermy.com è il link da digitare nella finestra del vostro browser.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

CONTENUTO CASUALE

All'inizio dello scorso decennio buona parte del successo della serie Diablo era dovuto allo splendido supporto server messo in piedi da Blizzard e a un sistema di generazione casuale degli oggetti e scenari che, nelle previsioni dei game designer, avrebbe dovuto garantire longevità indefinita al loro prodotto. L'idea di fondo era sicuramente azzeccata e il successo commerciale di Diablo II in particolare finì per confermare questo sistema come vincente, soprattutto nei confronti di quegli appassionati di RPG che vedevano nella crescita del loro personaggio e nella competizione per il loot lasciato dai cadaveri dei mostri uccisi, un punto molto forte a favore di questo genere di gameplay. Dopo la decadenza del genere hack'n'slash (in termini massivi), si è dovuto attendere sette anni prima che un altro prodotto simile arrivasse sul mercato: si trattava di Hellgate London, sparatutto RPG appoggiato a un sistema di server persistente che prendeva i punti forti del gameplay di Diablo e li trasferiva in un contesto futuribile dando ai giocatori la possibilità di usufruirne in prima e in terza persona. Dopo un anno e mezzo piuttosto tribolato, il titolo dei Flagship Studios (Bill Roper e altri ex-Blizzard autori di Diablo) fu costretto a un forte ridimensionamento che ha portato alla disgregazione della comunità e al dimenticatoio di questo titolo altrimenti rivoluzionario. A tre mesi di distanza dalla pubblicazione, i Gearbox Software di Randy Pitchford hanno provato a raccogliere il suo testimone con lo spettacolare Borderlands: un gioco dai contenuti notevoli che va molto oltre la semplice apparenza dovuta alla realizzazione di un motore grafico capace di gestire ambienti e personaggi in cell shading. Le oltre due milioni di copie vendute in tre mesi di tempo (scontrandosi direttamente contro i mostri sacri del mercato di fine anno, come anticipava il ToSo nel suo primo editoriale) hanno confermato come ci sia ancora spazio per questo genere di prodotti che fanno dell'intrattenimento online cooperativo il loro punto di forza. La generazione casuale di contenuti è sicuramente un punto a favore di cui in futuro altri sviluppatori terranno conto quando si tratterà di progettare un titolo simile; l'aspetto più interessante di Borderlands, da sottolineare "a bocce ferme", è che si tratta del primo punto di congiunzione di successo di due generi e due piattaforme completamente diverse. Partendo da una base comune, la cooperazione online, è stato possibile coniugare le necessità del pubblico PC con quello console realizzando uno sparatutto RPG capace di vendere bene su qualsiasi piattaforma. Ancora più importante, tutta l'infrastruttura multiplayer non ha bisogno di un pagamento mensile per sostenersi, visto che il sistema si appoggia su un'architettura client/server che fa capo direttamente alle macchine degli utenti, che siano console o PC. Anche se condizionato da difetti relativi alla peculiarità del suo gameplay, Borderlands è sicuramente un titolo che potrebbe segnare l'inizio di una nuova era nel modo di fare multiplayer di cui non mancheremo di parlare anche in una delle prossime FragZone.

Hellgate London: marketing, supporto, game design non sono bastati a tenere in piedi un prodotto troppo ambizioso per essere proposto solo sulla piattaforma PC.



Sparatorie online in cell shading: vi bastano diciassette milioni di armi diverse?

Chi si accaparrerà il loot di questo boss?

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

BETAMACHINE

ALLODS ONLINE

Il 2010 sarà sicuramente un anno molto importante per quanto riguarda i MMORPG che possono appoggiarsi a un'importante proprietà intellettuale: tra Star Trek Online e SWTOR per gli appassionati di fantascienza ci sarà veramente l'imbarazzo della scelta. Un'interessante variazione sul tema "siderale" che rischia di rompere le uova nel paniere di Cryptic Studios e BioWare è rappresentata da un curioso MMORPG realizzato da Nival Interactive intitolato Allods Online. Si tratta di un titolo massivo ibrido che concilia un'ambientazione di tipo prettamente fantasy con una parte endgame decisamente più evoluta ambientata nello spazio (vedi box). Dopo una fase di beta inizialmente riservata al pubblico russo (Nival Interactive è infatti sovietica), la possibilità di esplorare le lande di Allods Online è stata estesa anche al resto del mondo. Si sono così avuti i primi positivi risconti per quanto concerne la creazione dei personaggi e l'esplorazione in generale. Le prime cinque ore trascorse creando il proprio avatar e iniziando a venire in contatto con i mob e i giocatori della fazione avversaria hanno messo in chiaro le somiglianze strutturali con l'ambientazione e le meccaniche di gioco di World of Warcraft: oltre a poter affrontare un numero piuttosto elevato di quest in un'area molto vasta, abbiamo dovuto fare i conti anche con i membri della fazione avversaria che avevano, in ogni momento, l'occasione di venire a romperci le uova nel paniere. Decisamente particolare e non proprio intuitivo è il sistema di gestione delle statistiche del proprio personaggio; oltre ai classici valori fondamentali che servono a distinguere le varie classi per forza, intelligenza e destrezza, molto importanti sono gli indicatori che influenzano nel dettaglio il bilanciamento di uno scontro in modalità PvP quali "expertise" e la "finesse". Questi due valori possono essere associati alle più comuni abilità di percezione e saggezza, e cambiano drasticamente il modo in cui le classi Caster e Melee approcciano al combattimento. Nonostante Allods Online sarà un titolo completamente privo di qualsiasi forma di sottoscrizione (il modello commerciale utilizzato dovrebbe essere il negozio online), siamo rimasti veramente colpiti dalla profondità del sistema di combattimento che prende in prestito da molti MMO di altissimo livello (WoW e Aion su tutti) numerose meccaniche di scontro al punto da non aver nulla a che invidiar loro in termini di profondità di gioco, almeno in questa fase dello sviluppo. La marcia in più, oltre alla gratuità, potrebbe arrivare proprio dal combattimento spaziale di cui parliamo nell'apposito box.

MODALITÀ: **Chiusa** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://en.allods.gpotato.eu/** USCITA: **Estate 2010**

NANI ED ELFI NELLO SPAZIO?

Nessuno l'avrebbe mai detto, eppure a qualcuno l'idea è venuta: portare nello spazio i personaggi di un MMO che durante i suoi primi trenta livelli si sviluppa nelle classiche campagne fantasy che abbiamo giocato in decine di titoli simili. Anche se non abbiamo potuto sperimentarlo vista l'impossibilità di raggiungere il quarantesimo livello in fase beta, Allods Online promette molto bene per quanto riguarda la sua parte endgame: oltre alle mount normali, sarà possibile accedere a vere e proprie astronavi (il look steampunk pare proprio azzeccato) con le quali combattere nello spazio che separa i pianeti in cui si trovano le varie zone di gioco. Un serio concorrente per il combattimento spaziale di Star Trek Online? Lo scopriremo presto.

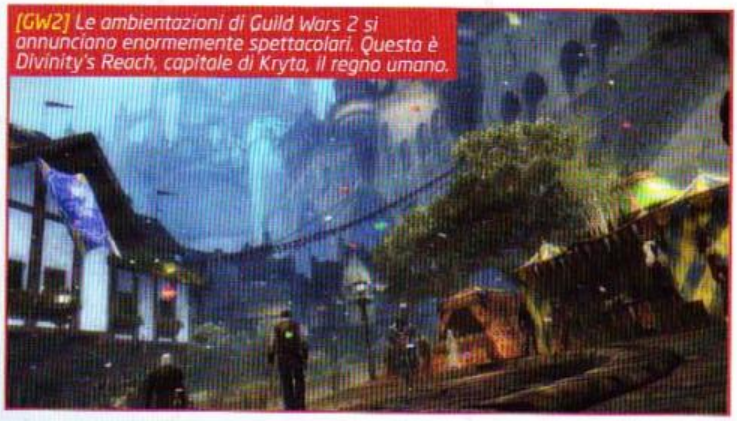
A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (mascalzone@)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Ben ritrovati sulle pagine delle news più massive della carta stampata. Periodo natalizio passato piuttosto in sordina per il mercato dei MMORPG, vista l'assenza di uscite a tripla A, anche se certo non sono mancate le novità: dell'espansione di EVE abbiamo già parlato in sede di recensione, mentre è stata accolta con i favori della critica quella de **Il Signore degli Anelli Online: L'Assedio di Bosco Atro**, che chiude il Volume II del MMORPG Turbine con l'introduzione di una zona inedita permeata da moltissime quest che portano cinque nuovi livelli di esperienza per i personaggi.
Ma non solo: non mancano importanti miglioramenti al gioco, come la velocizzazione del combat attraverso un aumento della velocità degli effetti delle skill e soprattutto un sistema di schermaglie completamente rinnovato, fatto di dodici istanze completamente configurabili per il PvE e PvP concepite allo scopo di offrire nuove sfide e dare anche ai casual gamer la possibilità di fare gruppo usufruendo dei contenuti end-game e delle relative ricompense. Unica pecca il prezzo, visto che per poterla scaricare occorre pagare un piccolo extra, comparabile a un mese di abbonamento. Del tutto gratuita, come del resto lo è l'intero gioco, la nuova espansione di **Bounty Bay Online: Beyond the Horizon**, il MMORPG piratesco di Frogster Interactive che si rinnova con un'infornata di nuove classi, aree di gioco graficamente ridisegnate e una pletora di miglioramenti sparsi che vi invitiamo a provare di persona. Arriviamo dunque alla novità più attesa del Natale appena trascorso, ossia la patch 3.3 di **World of Warcraft**, chiamata **Fall of the Lich King**, che segna l'introduzione della nuova istanza Icecrown Citadel, che finalmente porta i giocatori al famigerato Frozen Throne per lo scontro con Arthas e la sua Frostmourne che, no, non sarà "lootabile"! Icecrown si compone di un complesso di tre dungeon per gruppi di cinque giocatori e di un raid per gruppi da 10 o 25. La parte raid ha una struttura divisa in diverse ali che Blizzard sta aprendo a "puntate" per far sì che le gilde possano affrontare con una certa calma ognuno dei dodici boss che li risiedono. Ma i contenuti della 3.3 non si fermano qui: ha infatti debuttato anche il nuovo sistema di ricerca dei gruppi, concepito per migliorare di molto le interminabili attese dovute alle ormai vetuste meccaniche del LFG. Un'implementazione non da poco, così come lo è il Quest Tracker, finalmente integrato nell'interfaccia basica di WoW senza bisogno di add-on esterni. Completano il quadro l'immancabile nuovo set epico, il tier10, e una nuova fazione con cui farmare reputazione: l'Ashen Verdict. Olè!
Restando in tema natalizio, non possiamo non segnalare un regalo inatteso, ovverosia l'arrivo della trial illimitata di **Champions Online**, con cui Cryptic e Atari stanno cercando di rivitalizzare un titolo che non pare sia stato all'altezza dell'hype che lo circondava. L'offerta gratuita vi consente di progredire per ben 15 livelli.
Passiamo dunque a quel che verrà. È doveroso partire da **Guild Wars 2** e dallo straordinario trailer "Le Razze di Tyria" pubblicato nel mese di dicembre (se ancora non lo avete visto, fatelo immediatamente!). Ebbene sì, sono state presentate le razze giocabili che saranno presenti

[LOTRO] Volete riprodurre gli epici scontri raccontati da Tolkien? Il nuovo sistema di schermaglie fa al caso vostro!


[GW2] Le ambientazioni di Guild Wars 2 si annunciano enormemente spettacolari. Questa è Divinity's Reach, capitale di Kryta, il regno umano.

[WoW] Ma dove vai, se il Quest Tracker non ce l'hai? Come dite? La magia dell'esplorazione non c'è più? Beh, non vi crede più nessuno!

[Aion] Mount su Aion? Ma non avevamo già le ali? Come si evince dall'imagine, queste servono più per combattere che per gli spostamenti.

[BBO] Grazie ai numerosissimi nuovi porti introdotti da Beyond the Horizon, in Bounty Bay Online è ora possibile circumnavigare il globo!

[B&S] Grafica da paura, arti marziali e seni enormi. Questo il succo di Blade & Soul, il nuovo MMORPG di NCsoft, probabilmente destinato anche a PS3.

nel gioco, e sono ben cinque: gli immancabili Umani, gli spietati ed enormi guerrieri Charr, i Sylvari, razza che fa le veci degli elfi, i Norn delle gelide Cimefredde e i simpatici Asura. Dal trailer si evince la splendida caratterizzazione di ognuna di queste razze e le principali differenze che le contraddistinguono: se insomma ancora nulla si sa delle classi che saranno disponibili, qualcosa si può già intuire. Sono state anche presentate le cinque capitali che faranno da sfondo a ognuna, e da quanto si è visto si può dire che il nuovo MMORPG di ArenaNet avrà una varietà di ambientazioni assolutamente spettacolare, così come promette di essere la storyline che caratterizzerà ognuna. Ma non c'è stato solo GW2 a minare l'integrità delle mascelle degli appassionati: NCsoft ha infatti reso pubblico un nuovo trailer di **Aion**, intitolato "Vision", che mostra tutto quel che è in fase di sviluppo per questo già ottimo titolo e, da quanto mostrato, si direbbe che l'intenzione sia quella di rendere questo MMORPG ancor più completo, inserendo una quantità di contenuti tale da far pensare a una vera e propria versione 2.0. È stata infatti mostrata una grafica totalmente rinnovata, figlia dell'ultima generazione di DirectX, nuove aree sommerse che faranno presto dimenticare ai giocatori l'attuale impossibilità di nuotare, cambiamenti meteorologici dinamici, l'housing e tutta una serie di nuovi contenuti high-end, come mount combattenti, nuove armi, armature e mostri a dir poco enormi! E sempre restando in casa NCsoft, oltre a quello di Aion, al recente G-Star di Busan la software house coreana ha presentato anche un lungo trailer del suo prossimo titolo: si tratta di **Blade & Soul**, un gioco di massa dalla chiara vocazione action, tanto che richiama più un Virtua Fighter che un GdR. Quattro sono le razze e quattro le classi sinora presentate, ma non è affatto da escludere che ne arriveranno altre. Infine, giustificati proprio dalla sua impostazione generale, sono forti i rumor che vogliono sia questo il prodotto con cui NCsoft intende sbarcare sul mercato console, più precisamente su PS3. Proseguiamo la carrellata con Star Wars: The Old Republic, di cui è stata svelata la prima delle due capitali, quella dell'Impero dei Sith (da non confondere con quello galattico): si tratta del quasi sconosciuto Dromund Kaas, non una città ma un intero pianeta, casa dell'imperatore e sede dell'Oscuro Consiglio. Quasi superfluo aggiungere che si tratta di un mondo cupo, pericoloso e molto ben difeso, nonché praticamente bandito dalle mappe stellari. Le ultime righe le spendiamo per **Age of Conan: Rise of the Godslayer**, la nuova espansione del MMORPG Funcom cui è stata dedicata una lunga presentazione video che ha sottolineato la spettacolarità del nuovo continente di Khitai e la bontà di tutto quanto è in cantiere per il MMORG del barbaro più famoso di sempre: i lavori sono ormai a buon punto e la beta non dovrebbe tardare troppo.

[SW:TOR] Che classe sono il Conte Dooku e Palpatine? Sith Inquisitor, ovviamente! Questa classe esplora il lato oscuro della forza come mai è stato fatto prima.

[AoC] Rise of the Godslayer ci porterà a esplorare le terre di Khitai, l'oriente dell'universo creato da R.E. Howard. No, non è una terra tutta così inospitale...

IL MMORPG DEL MESE: ALGANON

Proprio vero che sempre più spesso il successo di un titolo è legato più alla campagna di marketing che lo accompagna che alle sue effettive qualità: questo Alganon dell'americana Quest Online in Italia è passato praticamente inosservato, ed è un peccato, perché pur trattandosi di un Theme Park MMO tutto sommato standard ("alla WoW" per intenderci), sono molte le buone idee messe sul piatto: dal dual role per le classi a un sistema di progressione del personaggio decisamente originale, non legato all'infinita iterazione delle azioni ma a una più organica scelta del percorso preferito, grazie a skill che si imparano con il passare del tempo di gioco, anche stando offline (come su EVE), passando per un gameplay che per una volta mette in primo piano l'aspetto sociale, non solo per quanto riguarda le quest da fare in gruppo ma per un'impostazione completamente basata sull'interazione tra i player: basti dire che in fase di creazione del PG occorre scegliere un cognome, aderendo a una delle "famiglie" presenti sul server. Il tutto condito da un engine leggero, senza bug e tecnicamente gradevole. Unica pecca? Per giocare si deve pagare un piccolo abbonamento mensile. Esiste però la trial illimitata, che vi consente di usufruire di tutti i contenuti per un mese intero. Provatelo, non ve ne pentirete. Il sito ufficiale: www.alganon.com

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@tgm.it

MODIFICATION

Command & Conquer visto da una nuova prospettiva vi intriga?

FPS/RTS - COMMAND & CONQUER RENEGADE X

Quando venne pubblicato, nel lontano 2002, l'originale Command & Conquer Renegade venne considerato come uno dei flop più clamorosi della serie C&C e una seria motivazione dietro la chiusura dello studio Westwood in seguito all'acquisizione da parte di Electronic Arts. Il mix non ben riuscito tra single player e multiplayer era alla base dei difetti di un prodotto altrimenti molto ben concepito per come integrava gli elementi (personaggi, armi, mezzi) della serie strategica in una modalità multigiocatore molto ambiziosa. L'obiettivo non era solo l'eliminazione dei nemici, ma anche la distruzione fisica della loro base cercando di proteggere la propria. Un gameplay basato sulle classi che mescolava quanto visto in Team Fortress, Tribes e, soprattutto il Battlezone in prima persona realizzato nel 1998 da Activision. Dopo otto anni di oblio, un gruppo di appassionati, forte della tecnologia messa a disposizione dall'ottimo Unreal Engine 3, ha deciso di rimettere mano al multiplayer originale e ricrearlo da zero cercando di esaltare al massimo i punti salienti del gameplay e correggendo i difetti che ne avevano decretato la morte prematura. Buona parte dello scarso successo di Renegade derivava dal pessimo supporto server e dalla scarsa qualità di grafica e netcode, un problema che proprio grazie alle potenzialità dell'Unreal Engine 3 è stato risolto brillantemente e ha permesso ai grafici di realizzare una versione assolutamente spettacolare di tutto quanto era presente nel titolo originale in fatto di scenari, personaggi, veicoli e oggetti. Il piatto forte di questo titolo è comunque rappresentato dai contenuti del mod, in particolare la combinazione tra sparatutto in terza persona e la necessità di combinare l'attacco e la difesa delle basi Global Defense Initiative e Brotherhood of Nod. Anche se la gestione del proprio insediamento è parzialmente automatizzata per quanto riguarda la difesa e la raccolta (sono costruibili torrette automatiche e cercatori di risorse), immancabile è l'intervento umano necessario a proteggerle e mantenere intatta la loro capacità produttiva. Sotto questo punto di vista diventano evidenti non solo le potenzialità delle varie classi presenti nel gioco in termini di capacità offensiva, difensiva e di riparazione, ma anche la necessità di mantenere intatta la produzione. Non ci vorrà molto per capire che la fanteria da sola non può vincere una partita, ma solo con l'arrivo dei mezzi corazzati (pilotabili) è possibile pensare di organizzare un'avanzata degna di questo nome. Ma per farlo, oltre a suddividere con grande attenzione i compiti tra i vari giocatori in base alle classi scelte, occorre eleggere un amministratore che gestisca nel modo migliore le risorse raccolte per investirle adeguatamente in mezzi o strutture a seconda dello svolgimento del gioco. Renegade X è un grande mod, che mette in luce buona parte delle idee originali dei Westwood che, per vari motivi, non erano riusciti a realizzare in prima battuta. I difetti non mancano, ma sono comunque legati alla natura non commerciale del mod, in particolare alcuni elementi dello scenario non rifiniti allo stesso modo di quelli di alto livello e qualche meccanismo da rivedere nel procedimento produttivo delle unità. Nulla che un attento lavoro di rifinitura durante il prosieguo del 2010 non possa risolvere visto che il team di sviluppo ha dichiarato di voler supportare questo progetto ancora a lungo.

NB: per motivi di spazio non è stato possibile allegare il mod in questione al SilverDVD, per tanto vi rinviamo al sito ufficiale.

Una volta sviluppate le artiglierie la situazione per la fanteria si fa veramente complicata...

Meglio cedere il passo all'avanzata dei blindati...

Titolo **RENEGADE X**
Gioco **COMMAND & CONQUER**
Sito **http://www.moddb.com/mods/renegade-x**

GLOBALE **96**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@tgm.it)

MODIFICATION

Meglio un'incognita per Empire o un miscuglio di tracciati ed RPG?

RTS - TERRA INCOGNITA

Prosegue il cammino di Empire Total War nel panorama del modding moderno: dopo svariate produzioni giunte sui nostri PC dalla scorsa primavera fino a oggi, iniziano ad arrivare i primi mod di grosse dimensioni che puntano a modificare le meccaniche di gioco introducendo novità sostanziali ed estetiche. Proprio l'obiettivo di Terra Incognita, una modification piuttosto consistente che mette mano a molti aspetti salienti del gioco realizzato da Creative Assembly. Il primo riguarda il sistema di reclutamento ora collegato alla forza lavoro della nazione: grandi imperi potranno assoldare eserciti più vasti, ma al prezzo di costi di mantenimento stratosferici. Molto importanti sono anche le novità sul fronte commerciale con rapporti costo/beneficio tra costruzioni, produzione e commerci profondamente modificati a tutto vantaggio di un maggiore realismo storico. Restare una potenza economica ora sarà più difficile anche proteggendo rotte commerciali e confini turbolenti. Sul piano militare, oltre alla diversa capacità di reclutamento appena citata, spicca l'uso ancora più massiccio di truppe ribelli. Avanzare a rullo compressore annettendo una nazione dopo l'altra è ancora più complicato vista la massiccia presenza di ribelli una volta sconfitto l'esercito regolare. Anche le novità sul campo di battaglia sono importanti: artiglierie e fucili hanno subito un importante aumento di gittata e letalità che cambiano drasticamente il modo di interpretare uno scontro fin dai primi minuti e che promette di modificare l'approccio alle battaglie decisive. A queste caratteristiche di base se ne aggiungono molte altre che vi consigliamo di provare con mano installando questo mod direttamente dal nostro DVD. Parecchie ore di divertimento vi aspettano, sempre che non siate rimasti particolarmente affezionati al gameplay così com'è stato concepito da Creative Assembly.

Titolo **TERRA INCOGNITA**
Gioco **EMPIRE TOTAL WAR**
Sito **http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=265610**
GLOBALE **88**

RPG - UNDERGROUND HIDEOUT

Dura la vita nelle Wasteland di Fallout 3, eh? Mutanti, fanatici religiosi e schegge impazzite di un passato ormai sepolto sotto le bombe nucleari che non aspettano altro se non farvi la pelle. I luoghi in cui trovare ristoro e riparo sono molti, ma nessuno ha il sapore di casa come quello proposto in questo mod. Installatelo e nel bel mezzo della devastazione di Washington avrete a disposizione un nascondiglio con tutti i comfort del caso. Non solo un letto pulito e un robot a vostra disposizione, ma anche una cassaforte capiente, un tavolo di lavoro, e, soprattutto, un'armeria fornitissima contenente tutte le armi del gioco e relative munizioni. Se avete installato Fallout 3, i suoi DLC e altri contenuti aggiuntivi, questo mod non dovete proprio lasciarvelo scappare.

Titolo **UNDERGROUND HIDEOUT**
Gioco **FALLOUT 3**
Sito **http://www.fallout3nexus.com**
GLOBALE **81**

RACING - FIA GT 2008

Dopo un anno trascorso quasi completamente all'insegna di rFactor (e di mod ne escono veramente più di quanti potreste giocarne in quattro vite) questo mese rivolgiamo la nostra attenzione verso GTR Evolution, seguito in pectore di GTR 2 che vanta ancora un discreto numero di appassionati. Il mod che presentiamo in questa sede è la versione riveduta e corretta della stagione 2008 del campionato FIA GT. Vetture, piloti, caschi: tutto è stato ricreato a puntino per permettervi di simulare la stagione ufficiale dell'omonimo campionato svoltosi due anni fa. Un ottimo viatico in attesa che lo stesso team di appassionati di modding termini le livree e i modelli delle vetture relativi alla stagione 2009, un progetto che dovrebbe vedere la luce verso la metà della prossima estate.

Titolo **FIA GT 2008**
Gioco **GTR EVOLUTION**
Sito **http://www.simracingworld.com**
GLOBALE **78**

Pagina mancante

Pagina mancante

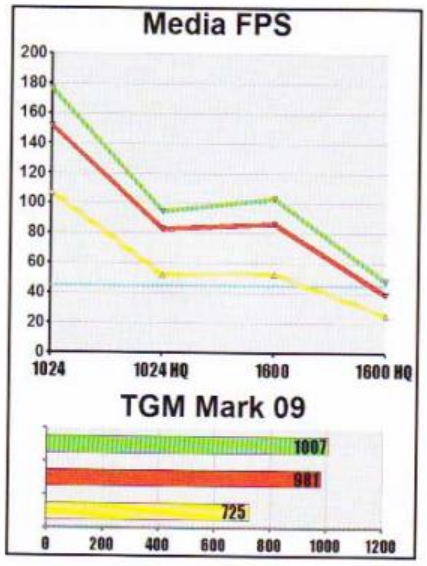
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Dopo la grande abbondanza dei mesi scorsi, questo appuntamento con l'hardware risente un po' della "risacca" post-natalizia, quando le novità arrivano con il contagocce.

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.350
⊕	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 975	€ 830
⊖	vid	RADEON HD5970	€ 559
⊕	vid	GEFORCE GTX 295	€ 459
⊖	vid	RADEON HD5870	€ 369
⊕	vid	GEFORCE GTX 285	€ 329
⊕	mon	SAMSUNG SYNCMASTER T240	€ 310
⊖	vid	RADEON HD5850	€ 249
⊖	cpu	INTEL CORE i7 860	€ 229
⊖	cpu	INTEL CORE i7 920	€ 220
⊕	vid	GEFORCE GTX 275	€ 209
⊕	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 165
⊖	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 149
⊕	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 155
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 810	€ 139
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 955	€ 129
⊖	vid	RADEON HD5750	€ 119
⊕	vid	RADEON HD4850	€ 109
⊕	vid	GEFORCE GTS 250	€ 99
⊖	cpu	AMD PHENOM II X2 550	€ 79

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Prezzi a dir poco "ingessati" questo mese, probabilmente perché risentono del rilevamento effettuato poco prima dell'epifania, ovvero in pieno periodo vacanziero (per i più fortunati) o di redazione dell'inventario (per molti altri). Fatto sta che l'unico prezzo in calo è quello della scheda video Radeon HD5850 e, considerando la triste storia dei prezzi della serie HD5000, questa è sicuramente un'ottima notizia. Avrete probabilmente notato che nel nostro borsino mancano i nuovi processori Intel con grafica integrata: la realtà è che non li riteniamo una soluzione adeguata per i videogiocatori, che meglio farebbero a orientarsi sulla serie i5 750 o sulle serie i7 800 e 900, anche se i nuovi i3 si rivelano piuttosto interessanti sulla fascia economica.

NEWS IN BREVE

TORNA (DI NUOVO) L'AMIGA

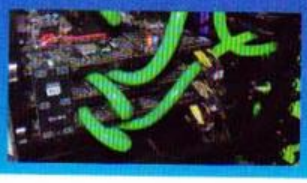
Hyperion Entertainment e A-Eon hanno recentemente annunciato il nuovo computer AmigaOne X1000, il cui nome riprende il primo glorioso sistema Amiga prodotto da Commodore nel 1985. Dotato di un processore PowerPC dual core da 1,6 - 2 GHz a bassissimo consumo, il nuovo computer sarà un prodotto completo, con tanto di case e di scheda madre dotata di due connettori PCI Express x16, otto porte USB 2.0, quattro slot per memorie DDR2 e audio a 8 canali. La commercializzazione dovrebbe avvenire entro l'estate a prezzi ancora da definire.

DIRECTX 11 ANCHE SUI PORTATILI

AMD ha recentemente presentato una nuova linea di processori grafici compatibili con le DirectX 11 per i computer portatili. Si tratta della linea Mobility Radeon HD5000, composta dai più potenti modelli HD5870 e HD5850, dotati di 800 streaming processor; dai "medi" HD5700 e HD5600 (400 SP), e dai più "piccoli" HD5400, dotati di soli 80 SP, e dedicati ai notebook a basso consumo. Tutti i modelli supportano la tecnologia EyeFinity e permettono il collegamento teorico fino a 6 o 4 monitor, a seconda dei modelli, connessioni DisplayPort permettendo.

FERMI È ANDATO AL CES

Dopo averne parlato a più riprese e aver fornito notizie a piccole dosi, Nvidia ha finalmente messo in mostra tre schede video "GF100", basate sulla nuova architettura Fermi, al CES 2010. Il sistema, raffreddato a liquido, mostrava in esecuzione una demo realizzata apposta da Nvidia. Confermato il supporto a 3D Vision, DirectX 11 e PhysX, tecnologie su cui l'azienda americana punta moltissimo per riguadagnare la simpatia dei videogiocatori. La commercializzazione delle prime schede di nuova generazione è attesa per questa primavera.



IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

TOP — INTEL CORE i7 EXTREME 975 — € 830

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 4 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

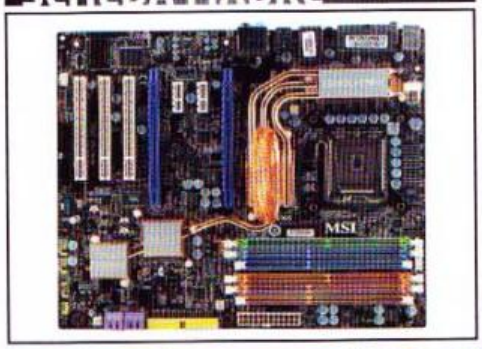
OTTIMALE — INTEL CORE i5 750 — € 165

Un processore a 4 core derivato dall'architettura dei Core i7, che operando a soli 2,66 GHz garantisce prestazioni incredibili con i videogiochi. E si overclocca pure bene!

ECONOMICA — AMD PHENOM II X2 550 — € 79

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



TOP — MSI ECLIPSE X58 — € 249

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

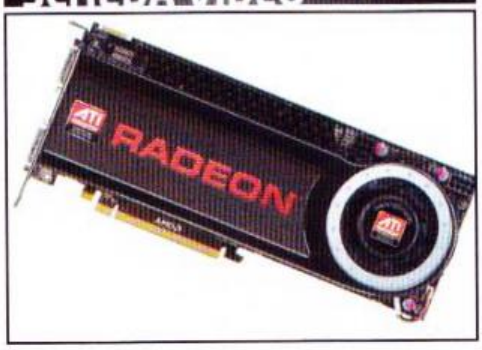
OTTIMALE — MSI P55-GD65 — € 145

Una scheda madre perfetta per ospitare i nuovi processori Intel su socket LGA1156, che può usare anche due schede video in SLI o in Crossfire.

ECONOMICA — ASUS M3A78 — € 60

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO



TOP — RADEON HD5970 — € 559

3.200 streaming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

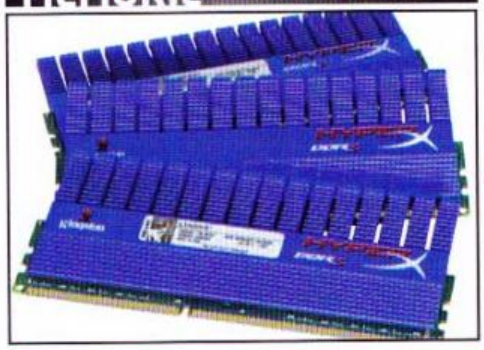
OTTIMALE — RADEON HD5850 — € 249

La scheda video DirectX 11 con il miglior rapporto fra prezzo e prestazioni, anche se purtroppo è ancora molto difficile da trovare.

ECONOMICA — RADEON HD5750 — € 109

Con soli dieci euro di differenza, non ha praticamente più senso spenderli su una Radeon HD4850; meglio passare alla generazione successiva.

MEMORIE



TOP — 6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

OTTIMALE — 4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

ECONOMICA — 4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

TOP — 2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 300 GB — € 360

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SATA-II 3 Gb/s. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

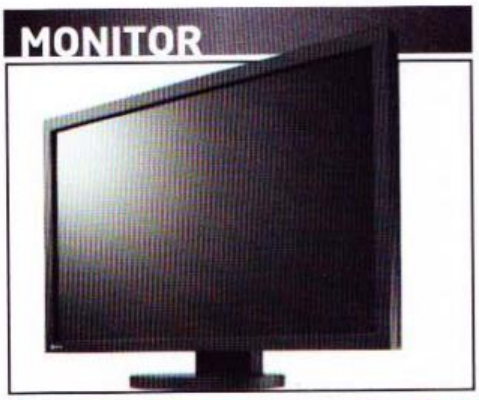
OTTIMALE — 2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 138

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

ECONOMICA — SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 69

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR



TOP — EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

OTTIMALE — SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

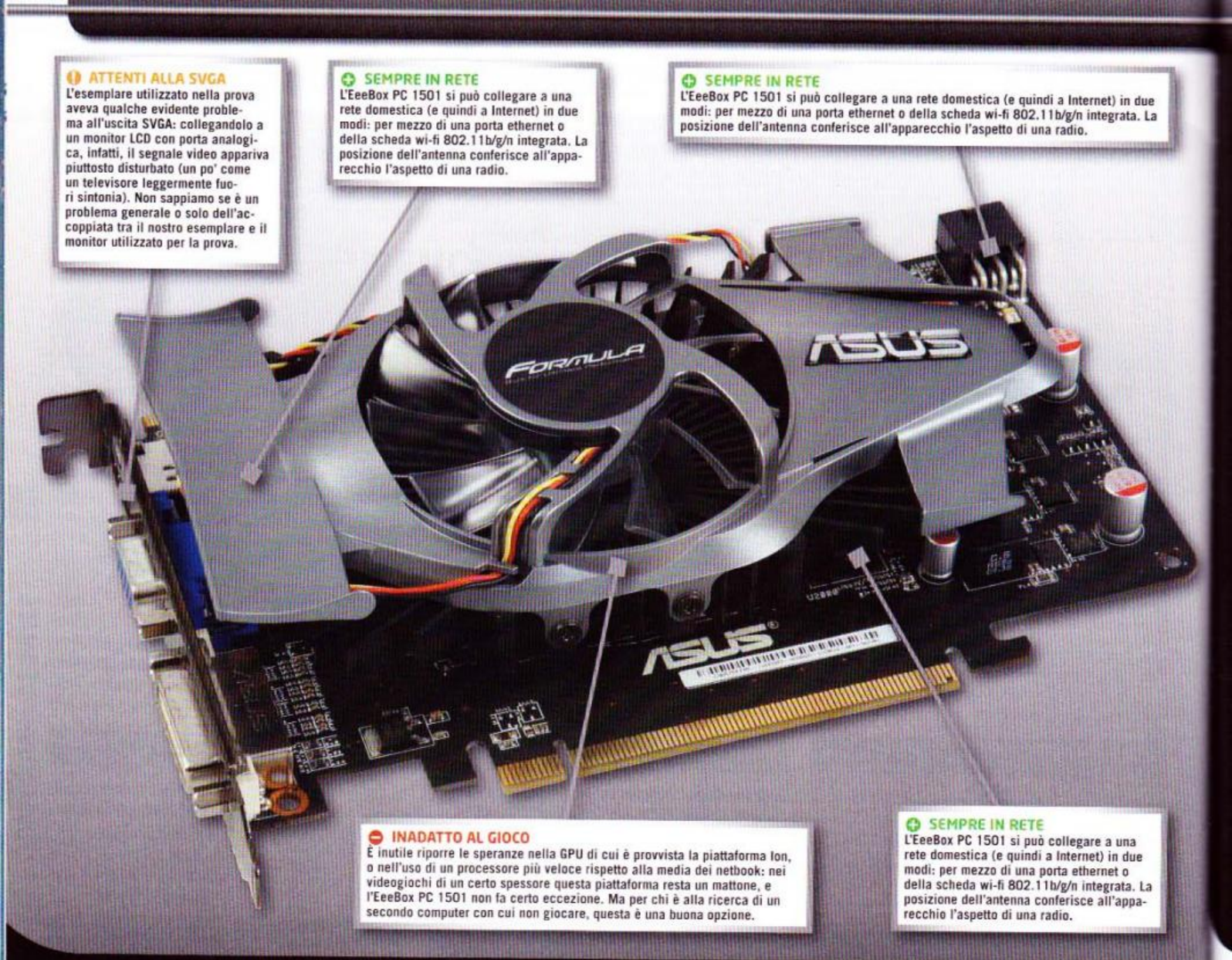
ECONOMICA — LG W2234S-BN — € 129

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

ATTENTI ALLA SVGA
L'esemplare utilizzato nella prova aveva qualche evidente problema all'uscita SVGA: collegandolo a un monitor LCD con porta analogica, infatti, il segnale video appariva piuttosto disturbato (un po' come un televisore leggermente fuori sintonia). Non sappiamo se è un problema generale o solo dell'accoppiata tra il nostro esemplare e il monitor utilizzato per la prova.

SEMPRE IN RETE
L'EeeBox PC 1501 si può collegare a una rete domestica (e quindi a Internet) in due modi: per mezzo di una porta ethernet o della scheda wi-fi 802.11b/g/n integrata. La posizione dell'antenna conferisce all'apparecchio l'aspetto di una radio.

SEMPRE IN RETE
L'EeeBox PC 1501 si può collegare a una rete domestica (e quindi a Internet) in due modi: per mezzo di una porta ethernet o della scheda wi-fi 802.11b/g/n integrata. La posizione dell'antenna conferisce all'apparecchio l'aspetto di una radio.



INADATTO AL GIOCO
È inutile riporre le speranze nella GPU di cui è provvista la piattaforma Ion, o nell'uso di un processore più veloce rispetto alla media dei netbook: nei videogiochi di un certo spessore questa piattaforma resta un mattone, e l'EeeBox PC 1501 non fa certo eccezione. Ma per chi è alla ricerca di un secondo computer con cui non giocare, questa è una buona opzione.

SEMPRE IN RETE
L'EeeBox PC 1501 si può collegare a una rete domestica (e quindi a Internet) in due modi: per mezzo di una porta ethernet o della scheda wi-fi 802.11b/g/n integrata. La posizione dell'antenna conferisce all'apparecchio l'aspetto di una radio.

EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5

Produttore: Asus **Prezzo indicativo:** € 129

Con questo modello, che segue la stessa filosofia della fortunata EAH4770 Formula recensita alcuni mesi or sono, Asus ha deciso di dare una marcia in più alla "piccola delle medie", ovvero all'attuale entry-level della fascia media per AMD. Il dissipatore ricorda infatti i bolidi dei gran premi di Formula 1 il che, però, non deve affatto impressionarci: a dare maggior pregio a questo sistema di raffreddamento non sono certo gli alettoni di plastica che sovrastano la ventola, ma le generose dimensioni della stessa e soprattutto l'ampio blocco metallico posto immediatamente sopra il chip grafico e alle memorie. Per il resto, ritroviamo tutte le caratteristiche di velocità e il livello tecnologico che già abbiamo avuto modo di apprezzare, pur con qualche piccola perplessità, quando abbiamo recensito la reference board di AMD per questa categoria di schede: in overclock si possono fare buone cose, portandola allo stesso livello di prestazioni delle sorelle maggiori Radeon HD5770, ma tenendo le impostazioni di default l'unica vera differenza tra questa EAH5750 e le più vecchie Radeon HD4770 e HD4850 è il supporto delle DirectX 11, oltre alle maggiori prestazioni offerte con le nuove librerie OpenCL 1.0 e DirectCompute 11. Restano invece tagliate fuori dal discorso CUDA, 3D Vision e PhysX, tecnologie tutto sommato appetibilissime che però restano di esclusiva proprietà della concorrente Nvidia. In ogni caso, con questa scheda video si può tranquillamente giocare ogni titolo moderno fino a 1680x1050 pixel, ma con qualche legittimo dubbio sull'effettiva longevità: sottoponendola al test Unigine, per ora l'unico programma a mettere in rilievo le potenzialità aggiuntive delle nuove DirectX, quando si attiva il tessellator le prestazioni calano vistosamente. C'è da ammettere, però, che il livello di dettaglio sale a dismisura!

UNA SCHEDA VIDEO VELOCE, EFFICIENTE, TECNOLOGICAMENTE AVANZATA E ACCESSIBILE A TUTTI

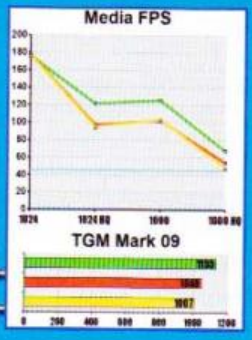
8.0

I BENCHMARK

Abbiamo messo la Asus EAH5750 (linee rosse) a confronto con una vecchia Radeon HD4850 (linee gialle) e con una GeForce GTX 260 (linee verdi), che costa più o meno la stessa cifra. Chi è alla ricerca delle sole prestazioni o è interessato a CUDA, può optare per la soluzione Nvidia, chi vuole le novità a un prezzo accessibile, la EAH5750.

THE GAMES machine MARK09

1048



PRONTA A MOLTIPLICARSI
Come sempre c'è la possibilità di aggiungere una, due o addirittura tre schede identiche a questa per raggiungere prestazioni incredibili. Ma, con i processori e i giochi attuali, una sola già basta e avanza. I maniaci possono usarne una coppia. Di più non servirebbe a gran che.

GPU POTENTE
Prodotto con un processo a 40 nanometri, il processore grafico "Cypress" è di classe DX11 ed è composto da 2,15 miliardi di transistor; contiene 1.600 streaming processor (il doppio di una HD4890) compatibili con la versione 5.0 degli shader. La potenza di calcolo stimata è di 2,7 TeraFLOP, un supercomputer in miniatura! Viaggia a 850 MHz.

CONSUMI CONTENUTI
La Radeon HD5870 consuma solo 27 Watt in "idle" (cioè visualizzando solo il desktop di Windows e le applicazioni 2D), e si "limita" a 188 Watt a pieno regime. Una Radeon HD4890 consumava, alle stesse condizioni, 90 e 160 watt.

PORTE DI OGNI TIPO
Anche la Radeon HD5870 di Manli supporta fino a tre monitor contemporaneamente. Si possono usare schermi di ogni tipo, visto che sono presenti anche le porte HDMI e DisplayPort. ma non sono più supportati i televisori tradizionali. I vecchi schermi con porta SVGA possono essere usati con gli adattatori in dotazione.

GDDR5 VELOCE
Grazie a un clock di base di 1,2 GHz e al quadruplo data-rate, il gigabyte di memoria GDDR5 montato su questa scheda "viaggia" praticamente a 4,8 GHz. E si può pure overcloccare!

GROSSO MA SILENZIOSO
Il dissipatore della Radeon HD5870 segue le specifiche di riferimento dettate da AMD, è grosso ma silenzioso, e ricopre tutta la scheda. Sul fondo (nella foto si intravedono) ci sono due fessure di aerazione che ricordano due marmitte, e che contribuiscono al raffreddamento dei circuiti.

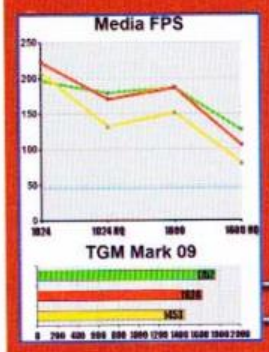
BEST BUY GAMES machine

MANLI RADEON HD5870

Produttore: Manli **Prezzo al pubblico:** € 359

I BENCHMARK

Abbiamo messo la Radeon HD5870 (linee rosse) a confronto con una GeForce GTX 295 (linee verdi) e una delle migliori Radeon HD4890 (ASUS Voltage-Tweak, linee gialle). Come possiamo notare, le prestazioni sono notevoli, al punto da lambire e saltuariamente superare quelle della scheda "doppia" concorrente.



THE GAMES machine MARK09

1624

Per chi vuole una macchina da gioco potente, flessibile e pronta a supportare le ultime tecnologie, la Radeon HD5870 rappresenta indubbiamente un buon acquisto. È infatti la scheda video a singolo processore grafico più veloce sul mercato, capace di offrire la massima fluidità con i videogiochi anche a risoluzioni decisamente alte, come 1920x1200 o 2560x1600 punti. Perfino Crysis e i suoi derivati risultano fluidi a 1600x1200 pixel, cosa che poche altre schede sono in grado di offrire, generalmente a prezzi sensibilmente più elevati. Di fatto, l'unico problema di questa scheda è la sua scarsa reperibilità sul mercato: al momento di scrivere l'articolo tutti i negozi on line che la mettevano a listino la classificavano come "non disponibile" il che, considerando il periodo festivo, è tutto sommato comprensibile. Per questo modello, Manli ha preferito seguire tutte le specifiche consigliate da AMD: il layout della scheda, così come il dissipatore, la scelta delle porte video e delle frequenze di default sono del tutto identiche a quella di riferimento. Si tratta, insomma, della medesima scheda con un adesivo originale. Notevole anche la possibilità di collegare tre monitor e, per mezzo della tecnologia EyeFinity, giocare allargando lo schermo su di essi. A dire il vero, però, una sola HD5870 non è sufficiente per garantire la massima fluidità con una simile configurazione e, per raggiungere lo scopo, una HD5970 o un crossfire di due HD5870 sarebbero maggiormente indicati.

È LA PIÙ POTENTE SCHEDA VIDEO A SINGOLO PROCESSORE SUL MERCATO, ANCHE SE BISOGNA RICONOSCERE CHE È UN PO' DIFFICILE DA TROVARE

Non dimentichiamo, infine, il discorso GPGPU: AMD ha promesso la piena compatibilità con le OpenCL e DirectCompute, ma non è in grado di eseguire il codice scritto per CUDA.

8.0

SCHERMO BRILLANTE
La qualità dello schermo e la risoluzione HD da 1366x768 pixel sono probabilmente l'unico aspetto davvero positivo di questo portatile. Chi non ama gli effetti glare, inol-

TROPPO CARO
Considerando che a 499 euro già si trovano nei grandi magazzini dei discreti PC portatili indubbiamente più veloci e più pratici da usare, si fatica davvero a comprendere il posizionamento sul mercato dell'N510, a nostro avviso ecces-

ION DEPOTENZIATO
Questo netbook è basato su una versione depotenziata della piattaforma Ion, classificata come compatibile con le sole DirectX 9 (anche se teoricamente potrebbe fare di più) e dotata di una memoria condivisa con quella di sistema. Ottimo per i video, pessi-

TASTIERA COMODA
La tastiera è ampia e piuttosto comoda da usare, più simile a quella di un notebook che a quella di un netbook. Ma, anche in questo caso, la sensazione tattile non è del-

BRUTTE RIFINITURE
Nonostante il prezzo, l'idea di trovarsi di fronte a un giocattolone di plastica e non a un vero computer stenta a svanire. Non dà alcuna impressione di solidità

BUONA DOTAZIONE DI PORTE
Ci sono le solite tre porte USB 2.0 e, sul lato sinistro, troviamo anche un connettore HDMI con cui è possibile arrivare a risoluzioni più elevate, come 1920x1080 pixel. Ovviamente, però, senza un apposito lettore opzionale non potremo vedere i film su

SAMSUNG N510

Produttore: Samsung **Prezzo indicativo:** € 499

Il mercato dei netbook (o dei mini-notebook, un'altra definizione che le marche adorano usare quando vogliono differenziarsi) con schermi da 11,6 pollici riserva spesso delle sorprese, non sempre gradevoli. In un contesto in cui si tenta sempre di attirare il pubblico con prezzi sempre più competitivi e di offrire quel qualcosa in più capace di ammaliare l'acquirente alla ricerca del particolare, è davvero difficile inquadrare questo prodotto di Samsung. Anzi, è proprio impossibile: costa 499 euro, la stessa cifra con cui è facile trovare un notebook più grosso e più potente nei grandi magazzini, usa il solito Atom da 1,6 GHz, ha una scocca in materiali plastici di dubbia qualità e di bassa resistenza, una tastiera abbastanza comoda ma che non fa gridare al miracolo, una dotazione di memoria che lascia molto a desiderare e, per giunta, dell'unico gigabyte di RAM disponibile 128 MB sono riservati alla scheda video che, per concludere, non è nemmeno la versione più potente di Ion ma quella LE, depotenziata, che "viaggia" a frequenze inferiori e dispone di un accesso alla memoria più lento. In pratica, è possibile usarlo per vedere i film in alta definizione e per affrontare qualche videogioco con richieste hardware piuttosto modeste, tipicamente le avventure grafiche, i vecchi giochi di strategia e i titoli casual, ma non sarà possibile affrontare scene 3D di una certa complessità senza incorrere in fastidiosissimi scatti. L'unico aspetto veramente degno di nota di questo netbook è lo schermo a led da 1366x768 pixel che, quando il computer è collegato alla corrente elettrica, risulta estremamente godibile e brillante, anche se privo di qualunque effetto glossy. Il sistema è dotato di Windows XP, anche se ci si augura che presto verrà sostituito dalla versione Starter di Windows 7. Quando si usa la batteria, però, è necessario intervenire sulle impostazioni di risparmio energetico per evitare che diventi tutto buio e difficilmente comprensibile. Non è un brutto computer, è solo troppo costoso per il poco che offre.

COSTOSO E TROPPO SPARTANO: COMPLESSIVAMENTE, UNO DEI NETBOOK MENO ATTRAENTI IN CIRCOLAZIONE

5.5

FSP EP-1000

Produttore: Fortron/Source GmbH **Prezzo al pubblico:** € 79

Ok, ammettiamolo pure: il gioco non è certo la più vitale delle attività, né il più serio degli impegni. Tuttavia una sua brusca quanto involontaria interruzione, dovuta all'improvvisa dipartita della corrente elettrica, è sempre un avvenimento irritante, capace di configurarsi in una piccola tragedia se il black out arriva inesorabile pochi istanti dopo aver superato un ostacolo difficile e pochi istanti prima di raggiungere il tasto per il quick-save. In questi casi, il provetto giocatore realizza un'amara verità: non serve a nulla comprare l'alimentatore più potente, né la scheda video più moderna, né il processore a più core, se a monte non si mette qualche strano apparecchio che ci salvi da queste improvvise seccature. L'UPS EP-1000 di FSP è proprio l'aggeggio in questione. E fa per noi: costa poco, il che non guasta mai, garantisce fino a 600 Watt e 1000 VA di energia, assolutamente sufficienti anche per le configurazioni più pompate, e consente di mantenere acceso il computer e il monitor per tutto il tempo necessario a richiamare il menu principale, effettuare un salvataggio, chiudere il gioco e spegnere in modo sicuro il computer, in attesa che la corrente torni. Il produttore dichiara che con un consumo di 120 Watt (un tipico PC in idle) è possibile mantenere attiva la macchina per almeno 20 minuti, ma dato che un PC moderno impegnato nell'esecuzione di un gioco consuma generalmente tre volte tanto, è facile intuire che questa autonomia si riduca sensibilmente. Fra gli aspetti positivi dell'EP-1000, a parte la possibilità di alimentare due apparecchiature e di proteggere anche la linea ADSL da eventuali fulmini e sovraccarichi, c'è anche un buon software di controllo, con cui è possibile verificare in ogni momento lo stato delle batterie.

- ⊕ Software di controllo via USB e porta seriale.
- ⊕ Buona autonomia e durata delle batterie.
- ⊕ Molto silenzioso durante il funzionamento.
- ⊖ Un po' ingombrante.

7.5

MANLI GEFORCE G210

Produttore: Manli **Prezzo al pubblico:** € 35

Mettiamola così: il vostro computer è un mostro, può farvi giocare come meglio credete e quando volete ma, per una ragione o per l'altra, avete bisogno di un secondo PC su cui effettuare compiti più basilari, su cui far girare servizi di rete oppure, più prosaicamente, desiderate un media-center da collegare alla TV in modo che il fratellino, la sorellina, il cugino o comunque il rompi scatole di turno con le manine pacioccose trovino qualcos'altro da fare, fuorché disturbarvi durante l'ennesima fraggata. Ebbene, su quel computer dovrete installare una scheda video e, se non volete spendere più di 40 euro, la G210 di Manli potrebbe fare al caso vostro. Si tratta infatti di una soluzione davvero minimale, con un livello di prestazioni nel 3D bassissimo, equivalente a quello di una piattaforma ION o di una GeForce 9400, ma che può tornare molto utile per la decodifica dei filmati ad alta definizione – con tanto di supporto audio, una novità per Nvidia – e che grazie alla tecnologia costruttiva a 40 nm non consuma praticamente niente. Per il resto, offrono giusto la possibilità di eseguire qualche simpatico giochetto casual e le avventure grafiche, generalmente poco propense a mettere le GPU alla frusta. I 16 stream processor di cui è dotato il processore grafico GT218 "viaggiano" a 1402 MHz, la frequenza di base è 590 MHz e i 512 MB di memoria DDR2 installati on board funzionano a 790 MHz, offrendo una larghezza di banda pari a soli 16,6 GB al secondo. Il bus di collegamento alla memoria è largo infatti solo 64 bit, una scelta anacronistica per chi è alla ricerca delle prestazioni, ma assolutamente sensata per chi vuole badare al risparmio. Il problema, purtroppo, è che per soli 5 euro in più è facile portarsi a casa una vecchia ma ancora più efficiente Radeon HD4650, superiore a questo prodotto sotto ogni punto di vista. I benchmark ve li risparmiamo, visto che i framerate medi si aggirano tra i 5 e i 20 fotogrammi al secondo a qualsiasi risoluzione e con qualsiasi videogioco moderno.

6.0

- ⊕ Le prime schede Nvidia a 40 nm con DirectX 10.1.
- ⊕ Audio 7.1 integrato e uscita HDMI.
- ⊕ Buone per un media center...
- ⊖ ...ma assolutamente inadatte al gioco.

Un mondo in digitale

Musica, fotografie, immagini, tutto rigorosamente in formato digitale. Il 2010 sancisce il completo declino dell'analogico e getta ferme basi per il definitivo avvento del digital delivery.

Apple ha aperto la strada: il suo iTunes Store ha creato un nuovo modo di vendere musica, giochi e applicazioni. Il successo è stato così travolgente da imprimere un deciso cambio di rotta nel settore dell'hi-tech. Non è un caso se anche le blasonate industrie del settore audio hi-end stanno puntando su sistemi che fino allo scorso anno snobbavano con una punta di disprezzo. Il download dei brani musicali era considerato una moda passeggera, un elemento che i puristi dell'audio non avrebbero minimamente considerato. I dati però parlano chiaro: sempre più spazio al digital delivery e sempre meno vendite per i classici CD.

Ecco quindi l'interesse dei super esperti di B&W o degli ingegneri di BonJovi Acoustic (di cui parliamo in questo stesso articolo) che iniziano a proporre prodotti di fascia alta per dare voce ai nostri lettori MP3. A dimostrare il successo di questa nuova tendenza c'è anche il gigante finlandese Nokia che nel settore sta investendo molte risorse. Un esempio? Il nuovo X6 ci garantirà l'accesso gratuito a 6 milioni di brani musicali da scaricare direttamente (e gratuitamente) sul nostro PC.

iHome iP1

Prezzo: € 319
Sito: www.ihomeaudio.com/iP1

8.0

Il successo e il look tanto celebrato di iPhone e iPod Touch hanno dato il via alla progettazione di una serie di gadget dal design moderno e veramente innovativo.
Uno dei marchi più attivi in questo settore è iHome, noto per essere stato tra i primi a proporre docking station ad alte prestazioni per i prodotti Apple.
Il nuovo modello iP1 sfida i marchi storici dell'amplificazione audio proponendo un sistema costruito sulla tecnologia audio dei super esperti di BonJovi Acoustics.
Il sistema è caratterizzato da un design particolarmente moderno e appetibile, realizzato utilizzando un telaio completamente trasparente. A supporto della lastra di plexiglass troviamo i due speaker per i medio bassi, che protendono sul retro formando la base di appoggio, mentre poco più in alto, collegati da un quasi invisibile cablaggio, ci sono i due potenti tweeter. Nel centro del sistema è inserita la dock per iPhone (o iPod), collegata a una piccola struttura in cui trova posto la preziosa elettronica.
Sulla dock troviamo infine quattro pulsanti: accensione, i due per la regolazione del volume e quello per la circuitazione "boost" di BonJovi Acoustic. A questo punto sorge spontanea una domanda: come suona? La risposta è bene, anzi decisamente bene, anche se la sua predilezione per i suoni più dinamici potrà non soddisfare tutti gli ascoltatori. Elemento fondamentale delle sue prestazioni è senza alcun dubbio la circuitazione progettata da BonJovi Acoustic che spinge pesantemente sull'amplificatore a 4 canali e 100 watt aumentando nel migliore dei modi la gamma dinamica elaborata dal DSP.
Scordiamoci la musica classica, dimentichiamo i lamentosi cantautori e iHome iP1 ci regalerà delle vere prodezze... ma solo con delle sane vibrazioni Rock.

+ ottime prestazioni con la musica più dinamica, grande design.
− piuttosto costoso, alimentatore esterno di grosse dimensioni.

Qnap NMP-1000

Prezzo: €319
Sito: www.qnap.com

Il design elegante e minimalista del Qnap NMP-1000 nasconde una circuitazione di primordine per un centro multimediale da salotto capace di grandi prestazioni nella gestione del materiale ad alta definizione. La versione provata è venduta senza disco rigido: in questo modo potremo inserire l'unità più adatta alle nostre esigenze con un'operazione velocissima che richiede meno di cinque minuti. Ovviamente il sistema è dotato di una scheda di rete che può essere sfruttata per collegarsi con semplicità alla rete domestica e gestire tutti i contenuti multimediali memorizzati sui computer di casa. Per i patiti del wi-fi, Qnap mette anche a disposizione un dongle (opzionale) da collegare all'NMP-1000 per sfruttarlo con il veloce standard N. Le prestazioni generali del sistema sono ottime e, grazie ai semplici menu in lingua italiana, gestire fotografie e musica è facile e intuitivo. Il suo vero punto di forza è però la gestione dei video Full HD con audio multicanale. In questo caso possiamo dargli in pasto, con ottimi risultati, formati di ogni tipo fra cui anche i video matroska (.mkv).
Anche i patiti dell'audio non resteranno delusi, dato che il DAC integrato elabora con ottimi risultati i brani digitali e il sistema, se collegato a un buon impianto, offre prestazioni molto gratificanti con la gestione dei file in formato Flac. Come ultima cosa segnaliamo la possibilità di gestire direttamente dalla TV i contenuti di YouTube, e Flickr e quella di programmare il download dei contenuti digitali direttamente sul Qnap utilizzando il client Bit-Torrent integrato nel sistema.

8.0

+ ottima gestione dei formati audio-video in alta risoluzione, tante funzioni.
− wi-fi solo opzionale.

Nokia X6

Prezzo: €599
Sito: www.nokia.it

Si chiama X6 il nuovo super cellulare dedicato all'intrattenimento proposto da Nokia, che mette sul piatto uno schermo touch da 3,2 pollici, tantissime funzioni e la capacità di gestire i brani audio con le stesse prestazioni di un lettore MP3 di fascia alta. L'elemento che colpisce subito in questa nuova proposta è il display di tipo capacitivo che offre una risoluzione di 640x360 punti e si dimostra subito molto reattivo ai comandi, specie nella navigazione sul Web. A dimostrare che X6 è uno smartphone con caratteristiche tecniche di rilievo ci sono una fotocamera da 5 Megapixel con autofocus automatico e flash integrato, due mini altoparlanti dalla buona potenza sonora, l'accelerometro che orienta in modo automatico l'immagine dello schermo, una tastiera virtuale full qwerty e un rinnovato sistema di connessione al wifi, che si collega in modo rapido e senza problemi a tutti gli standard oggi disponibili. La memoria a disposizione è di 32 GB, elemento fondamentale visto che con l'acquisto dell'X6 ci viene offerto l'accesso gratuito per un anno (e senza limitazioni) al Nokia Music Store. Caratteristica questa che potrebbe far impazzire di gioia gli appassionati di musica digitale, visto che il catalogo del colosso finlandese comprende ormai la bellezza di oltre sei milioni di brani di qualità, tutti rigorosamente scaricabili in formato wma, sia su telefono sia su PC. La cosa ancora più interessante è che i brani (pur essendo protetti con DRM), resteranno comunque di nostra proprietà anche allo scadere dell'offerta. A connotare maggiormente l'anima musicale di questo prodotto ci sono anche le cuffie in dotazione, dove al posto dei classici auricolari, troviamo delle cuffie a padiglione di ottima qualità.

- ottime funzioni audio, schermo luminoso con ottima definizione.
- prezzo, non ha un lettore di schede di memoria

9.0

Toshiba Camileo S20

Prezzo: €179
Sito: it.computers.toshiba-europe.com

Si chiama S20 l'ultima nata fra le mini videocamere in alta definizione proposte da Toshiba, che con questo nuovo modello segna un primato presentando la full HD più compatta al mondo.
La S20 pesa meno di un etto, è spessa solo 17 mm e ha un costo decisamente abbordabile: come se non bastasse, è anche l'unica fra le mini equipaggiata con una luce spot per illuminare la scena. Ovvio, niente di particolarmente potente, ma più che sufficiente per filmare senza problemi in ambienti poco luminosi.
Fra le sue caratteristiche migliori c'è l'incredibile facilità d'uso, grazie ai comandi ergonomici facilmente raggiungibili con un dito e al luminoso display orientabile da 3 pollici che permette di inquadrare soggetti e scene impugnando la videocamera con una mano sola.
La qualità dei video è ottima e se la cava bene anche con le foto da 5 megapixel. Ovviamente il risultato non può essere paragonato a quello ottenuto con le videocamere full HD semi professionali, ma se non abbiamo particolari esigenze cinematografiche, la piccola S20 saprà regalarci parecchie soddisfazioni. Inoltre, se siamo appassionati di social network, la Toshiba offre una gran comodità. Basta infatti collegarla al PC con il cavo USB in dotazione e premere il pulsante "direct" per caricare automaticamente i video registrati su YouTube.

- piccola, leggera e capace di buone prestazioni.
- con la luce spot accesa e il display alla massima luminosità la batteria si esaurisce in fretta.

9.0

Sony Cybershot DSC-H20

Prezzo: €279
Sito: www.sony.it

La nuova DSC-H20 proposta da Sony è una fotocamera compatta e facilissima da usare che contrappone al suo design un po' retrò, un carico di tecnologie di ultima generazione. Il sensore CCD da 10 Mpixel, pur non essendo il più potente della categoria è in grado di gestire immagini di qualità con un ottimo livello di dettaglio e colori naturali, merito anche dell'obiettivo Carl Zeiss dotato di uno zoom ottico da 10x, perfetto per fotografare i dettagli dei nostri soggetti preferiti. Il vero cuore di questa compatta è però il processore Sony Bionz, che garantisce tempi di scatto rapidissimi sulle immagini in alta risoluzione e fornisce una serie di soluzioni automatiche per fotografare in condizioni difficili. In tutte queste situazioni entra in azione lo stabilizzatore automatico che cancella le vibrazioni involontarie che imprimiamo alla macchina durante gli scatti con tempi lunghi, regalandoci immagini nitide e sempre definite. La piccola DSC-H20 è anche in grado di realizzare ottimi filmati HD con una risoluzione massima di 1280x720 e che come tradizione Sony è dotata della funzione di rilevamento automatico dei volti che regola le impostazioni per realizzare ritratti nitidi mentre lo Smile Shutter fa scattare l'otturatore quando il soggetto sorride. Purtroppo in dotazione non è fornita la scheda di memoria che dovremo acquistare come optional nel formato Memory Stick Duo.

- caratteristiche tecniche di prima qualità, ottimo stabilizzatore automatico
- nessuna scheda di memoria in dotazione, supporta solo il formato Memory Stick Duo.

7.0

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Un tempo gli emulatori come MAME, UAE e VICE facevano furore. Ma oggi si fa molto di più...

"LO POSSIAMO RICOSTRUIRE!"

La metà degli anni Novanta fu un periodo di continue novità per la piattaforma PC, destinate a rivoluzionare completamente il mercato e a cambiare per sempre il nostro modo di usare il computer: la nascita dei processori Pentium, l'uscita di Windows 95, la diffusione delle connessioni a Internet, le prime schede 3D... una piccola grande rivoluzione capace di dare nuovo smalto alla piattaforma, sempre più potente, sempre più complessa, perfetta ormai per qualunque genere di applicazioni e destinata ad avere il sopravvento su qualunque altra macchina da gioco. Proprio in quegli anni ebbe il suo periodo di massimo splendore anche il "sottobosco dell'emulazione", ovvero di tutti quei programmi che, grazie alla potenza di calcolo di cui sopra, permettono di eseguire sul PC anche codice scritto per altre piattaforme, siano esse altri sistemi informatici o macchine da gioco. Ogni giorno usciva qualche novità e il PC sembrava destinato a diventare una sorta di "interprete" per qualunque lingua avesse parlato l'informatica: nessuna console, nemmeno le più potenti dell'epoca, sfuggirono alle attenzioni dei programmatori di emulatori al punto che, alla fine del 1999, era già possibile lanciare su PC i giochi della prima PlayStation, con grande rammarico di Sony. Oggi, di tutto quell'entusiasmo è rimasto poco: passata la sbornia, insomma, la gente ha cominciato a interessarsi d'altro e l'emulazione, per quanto ancora ricca e piuttosto florida, è tornata a essere uno dei "tanti" scopi per cui si usa il computer, lasciando i riflettori a cose più mondane come il peer2peer e i social network. Ma, sebbene più lentamente e con toni più sommessi, presto potremmo ritrovarci sommersi da una nuova generazione di emulatori che, invece di presentarsi sotto forma di programmi per PC e altri sistemi, saranno molto più tangibili: li troveremo infilati in piccoli case a cui sarà possibile collegare un televisore e una comune tastiera e che, in molti casi, accetteranno anche le periferiche originali della macchina emulata. Insomma, dei veri e propri "cloni" in miniatura delle macchine originali, realizzati grazie a chip opportunamente programmabili: le logiche FPGA.

Questo modulo dotato di una logica FPGA, prodotta da Xilinx, può essere programmato direttamente tramite una porta USB, senza altre apparecchiature!

Il Natami, www.natami.net, è un ambizioso progetto indipendente che intende realizzare un moderno sistema Amiga, dotato di caratteristiche migliori degli originali.

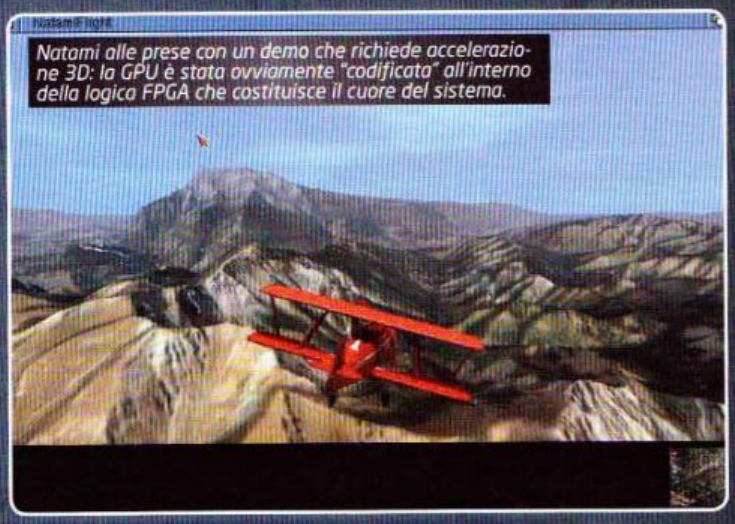
VIVA LA FPGA!

La sigla FPGA sta per field-programmable gate array e indica un circuito integrato programmabile dall'utente. La differenza tra un comune processore e una logica FPGA sta nel fatto che il primo esce dalla fabbrica con le unità di elaborazione già stabilite a priori dagli ingegneri che lo hanno realizzato, e può essere usato per eseguire i programmi scritti dagli sviluppatori, mentre un FPGA è di fatto un "processore vuoto", uno spazio bianco di cui l'utente può stabilire le regole di funzionamento. Un FPGA, per dirla in breve, può essere programmato per comportarsi come un altro processore, come un chipset o come qualsiasi altra logica di controllo e, a sua volta, potrà eseguire il software tradizionale solo dopo essere stato opportunamente istruito. Non solo: una singola logica FPGA può replicare il funzionamento di più chip contemporaneamente e il loro utilizzo non si limita a re-implementare i processori del passato, ma prevede anche la possibilità di progettarne di nuovi.

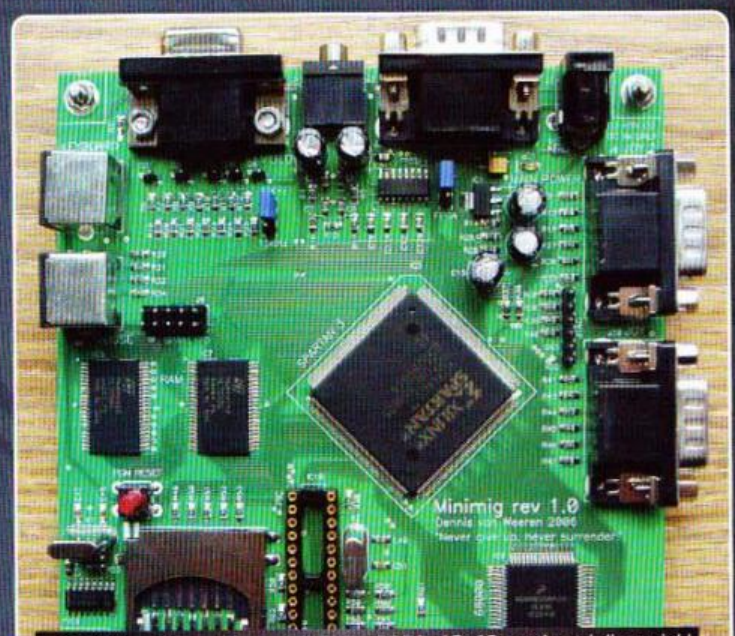
Non a caso, l'uso di queste logiche è molto in voga nella realizzazione di sistemi embedded, risparmiando cifre notevoli nella progettazione. Riscrivere parte del firmware di una logica FPGA e memorizzarla al suo interno è infatti molto più economico che passare nuovamente per tutte le fasi di produzione di una ROM tradizionale. Ma come funzionano esattamente le logiche FPGA? Questi processori includono componenti chiamati "blocchi logici" e una gerarchia di interconnessioni che permettono ai blocchi di essere collegati tra loro. Questi ultimi possono essere configurati per eseguire complesse funzioni combinatorie, oppure per funzionare come semplici porte logiche quali AND e XOR. Molte logiche FPGA includono anche funzioni di controllo della memoria, diversamente complesse: da semplici flip-flop a blocchi di memoria più completi. La programmazione avviene per mezzo di un linguaggio descrittivo dell'hardware (o HDL) come VHDL o Verilog, usando strumenti di sviluppo messi generalmente a disposizione dalla casa produttrice della logica. Sebbene i costi dell'operazione, delle logiche e dei sistemi di sviluppo siano ancora piuttosto alti per un hobbysta, non sono più proibitivi e calano costantemente, facilitandone la progressiva diffusione tra gli amanti dell'elettronica.

EMULATORI HARDWARE

Viste le premesse, è facile intuire che, nei prossimi anni, saremo sommersi da "repliche" e "cloni" dei vecchi sistemi del passato che, a differenza degli emulatori software, si comporteranno esattamente come l'hardware da cui traggono ispirazione. La differenza che passa tra gli uni e gli altri è facile da immaginare: nel primo caso, un computer nato per scopi generici deve piegare le proprie capacità alle esigenze di software "alieno", simulandone l'hardware necessario con un programma destinato a sua volta a funzionare su una tecnologia altrettanto "aliena", avendo spesso a che fare con i tempi imposti dal multitasking del sistema operativo ospite. Nel secondo caso, invece, l'FPGA riprodurrà esattamente il funzionamento dell'hardware originale e sarà praticamente indistinguibile da quest'ultimo. Sempre che, ovviamente, il chip FPGA sia stato programmato senza errori. Le avanguardie esistono già: dal alcuni anni, in Giappone, è possibile comprare un piccolo miracolo di elettronica chiamato 1-Chip MSX, una replica fedele dello standard MSX-2 stipata in una scatoletta di pochi centimetri quadrati. L'apparecchio prevede due porte USB, un connettore PS/2 per una tastiera standard, due porte da nove poli per i joystick originali dei computer MSX, le uscite S-Video e VGA, e perfino due porte in cui è possibile addirittura infilare le vecchie cartucce! Il prodotto non è purtroppo disponibile in Italia, a causa di alcuni incredibili problemi di importazione, ma non è raro vederlo alle mostre di retrocomputing. I lettori di vecchia data di TGM, tuttavia, saranno probabilmente più interessati ad altri due progetti: MiniMig e Natami, re-implementazioni in salsa FPGA dei vecchi sistemi Amiga. Il MiniMig è un progetto open source realizzato da Dennis van Weeren e dal suo sito è possibile scaricare praticamente tutto: schematiche per la scheda, firmware per la logica e così via. Gli appassionati di elettronica possono dunque farsi il loro MiniMig domestico, mentre tutti gli altri hanno la possibilità di comprarlo già fatto da Acube Systems, azienda italiana nota per aver realizzato la scheda madre SAM440EP, compatibile con AmigaOS 4.1. Natami, invece, è accademicamente più interessante: il suo scopo è andare oltre le specifiche dell'Amiga originale, realizzando il sogno bagnato di tutti gli amighisti dell'epoca, il famigerato chipset AAA (o SuperAGA) che Commodore non riuscì mai a trasformare in realtà. Una macchina, insomma, capace di eseguire tutto il parco software dell'Amiga e di aggiungere qualcosa di suo, nella speranza (vana?) che qualcuno si metta lì a produrre giochi espressamente dedicati. Altri progetti in questo senso sono l'FPGA-Arcade, un adattamento del MiniMig per re-implementare il concorrente storico Atari ST, o i cloni dello Spectrum ZxGate e Zx Spectrum in a FPGA. E il Commodore 64? Ovviamente non poteva mancare. Anzi, grazie al progetto C-One ha fatto praticamente da apri-pista. Ma ne parliamo in un box, lasciando alla breve menzione dell'FPGA-64 il compito di chiudere questo articolo.



Natami alle prese con un demo che richiede accelerazione 3D: la GPU è stata ovviamente "codificata" all'interno della logica FPGA che costituisce il cuore del sistema.



Il MiniMig, replica perfetta dell'Amiga 500 in 12x12 centimetri di spazio! I giochi? Si caricano dai file ADF, basta metterli su una memory card.

IL C-ONE, "PAPÀ" DEL VINTAGE SU FPGA

Il più "vecchio" progetto di re-implementazione di un antico computer su logiche FPGA appartiene probabilmente a Jens Schönfeld, "mamma" del sistema CommodoreOne, in seguito ribatezzato **C-One**, "il computer riconfigurabile". Questo appellativo è dovuto alla particolarissima natura di questo computer, le cui prime versioni risalgono al 2002. Esteticamente, si presenta come una scheda madre ATX dotata di porte vecchie e nuove, a cui è possibile collegare tanto le vecchie periferiche dei sistemi Commodore (come il drive 1541), quanto i nuovi sistemi di input tipici dei PC. Il cuore del sistema è ovviamente una logica FGPA che, all'avvio della macchina, può essere programmata da "core" presenti su una normale memory card. Il C-One può dunque comportarsi come un vecchio Commodore 64, ma anche come una sua più moderna revisione con grafica, sonoro e potenzialità hardware decisamente migliorate! Ma all'occorrenza può "diventare" anche un'Amiga 500 o un Amstrad CPC, e molto altro ancora. Il suo sito, alla pagina **http://www.c64upgra.de/c-one**, merita certamente una bella visita!

MOBILE ZONE

A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

Che ne dite di schitarrare un po' con il vostro cellulare? O preferite due belle derapate?

Guitar Hero 5

Piattaforma: Java/Symbian
Sviluppatori: Glu Mobile
Sito Internet: www.glu.com

Da qualche tempo i giochi musicali sono comparsi anche sui nostri smartphone. Guitar Hero è un brand che non ha bisogno di molte presentazioni, e i ragazzi di Glu sono riusciti a rendere questo titolo interessante anche in assenza di controller dedicati e di una inevitabile semplificazione dello schema di gioco. Innanzitutto avremo la possibilità di suonare tre strumenti differenti (ovviamente, uno per volta): chitarra, basso o batteria. Pur avendo la limitazione di tre tasti "azione" (decisamente pochi, se confrontati con le versioni console), la presenza di 20 brani "ufficiali", unita alla possibilità di scaricare altri mp3 direttamente da Internet con le ultime canzoni disponibili, dà una marcia in più a questo gioco. La longevità superiore ai concorrenti e la buona qualità audio dei brani scaricati lo mettono, di fatto, sul podio dei rythm and play games disponibili su cellulare. Ovviamente è molto consigliato l'utilizzo con cuffia, per gustarsi appieno i propri brani preferiti.

80

Need for Speed Shift

Piattaforma: iPhone
Sviluppatori: EA Mobile
Sito Internet: www.eamobile.com

Electronics Arts ha puntato, nell'ultimo capitolo della serie Need for Speed, a sviluppare un modello di guida molto più simulativo dei precedenti. Se nelle console maggiori questo obiettivo è stato in parte raggiunto, nella versione iPhone i programmatori si sono dovuti necessariamente scontrare con la necessità di "fruibilità" del gioco su iPhone, mantenendo un modello decisamente arcade. I "numeri" del gioco ci sono tutti: le diverse città (Chicago, Londra, Tokyo, Dubai) ospitano un totale di 24 tracciati e 20 supercar da personalizzare e potenziare a piacere. Se la modalità "carriera" convince sia per ritmo sia per difficoltà (ci sono diversi tipi di sfide, dalle gare di drift ai "testa a testa"), è un peccato che non sia stata inserita una sezione multiplayer via Internet, ma soltanto in locale (tramite wi-fi). La grafica è ottima, le città sono ricche di dettagli e la fluidità è buona. Nel confronto con Asphalt 5, Need for Speed Shift deve necessariamente cedere un paio di punti per il numero di tracciati e di auto, leggermente inferiore. Ma la qualità c'è tutta, e se siete appassionati ai giochi di guida ve lo consigliamo caldamente.

91

N.O.V.A.

Piattaforma: iPhone
Sviluppatori: Gameloft
Sito Internet: www.gameloft.com

Avete presente Halo, il best seller per console (e PC, in qualche caso)? Ecco, N.O.V.A. ne ricalca abbastanza fedelmente gameplay, ambientazione e "atmosfera" in generale. E lo fa molto bene. Se dovessimo quindi dare un giudizio sull'originalità, questo titolo finirebbe inesorabilmente rimandato a settembre. Per fortuna uno sparatutto deve essere innanzitutto divertente, e N.O.V.A. ci riesce perfettamente. I comandi sono molto ben calibrati, l'azione di gioco è un riuscito mix tra uno sparatutto "classico" e uno più arcade, con alcune sezioni alla guida di veicoli o ai comandi di armi e torrette semoventi. La grafica è convincente: i modelli poligonali degli alieni sono discretamente animati e definiti, seppur si presentino un po' monotoni in alcuni livelli. I 13 livelli del single player, uniti alla possibilità di sfidare altri 3 giocatori via Internet su 5 arene dedicate, fanno promuovere a pieni voti il titolo per longevità. In definitiva, quindi, un titolo più che valido, che però non raggiunge più "alte vette" proprio per la mancanza di originalità: una storia più avvincente avrebbe sicuramente migliorato il punteggio finale.

90

TALENT ZONE

in collaborazione con: http://gamepro.it

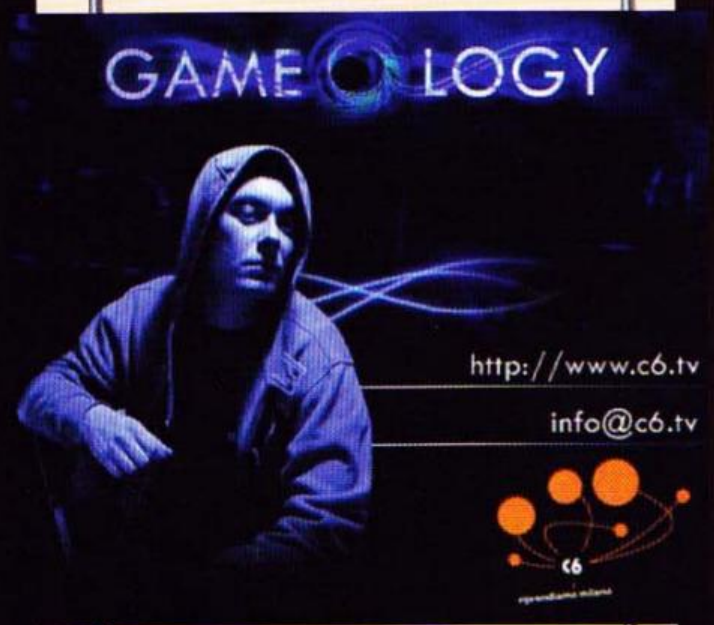
Durante l'intervista al conduttore di Gameology si è parlato soprattutto delle difficoltà riguardanti la preparazione della trasmissione e di come trattare l'argomento videogiochi.

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
gmasina@gameprog.it

TALENT SCOUT

Il videogame nelle Web TV

Filippo Massaro (in foto) può ritenersi soddisfatto del bilancio di questi primi due anni di Gameology, trasmissione in diretta mediante streaming ogni Venerdì su C6.tv. Un contenitore settimanale che tratta l'argomento videogame necessita di numerosi preparativi tra i quali organizzare una scaletta di interesse, contattare gli ospiti, tenere contatti con i publisher per l'ottenimento dei titoli da presentare, partecipare agli eventi per la realizzazione di servizi da mandare in onda, nonché smistare le email degli utenti che seguono il programma. Massaro in precedenza faceva parte del team di Game Network, canale satellitare in chiaro. "Sono stato selezionato poiché ero spigliato davanti le telecamere e avevo una discreta parlantina. Sono ovviamente molto ferrato sull'argomento videogiochi". Filippo informa che, rispetto a un canale via etere, su una Web TV cambiano le dinamiche di produzione. "Su Game Network si trattava di coordinare un lavoro di squadra tra assistente di studio, regista, fonico, cameraman, montatori, autori. Attualmente mi ritrovo a gestire interamente la produzione del programma. Se da una parte c'è la totale libertà espressiva, che è rarissima e che onoro con gioia in ogni puntata, dall'altra c'è uno scoglio organizzativo e tecnologico enorme". Una delle difficoltà è l'interazione con gli utenti. Si può, infatti, intervenire in diretta tramite il software Skype ma a volte la voce viene ritardata a causa della latenza delle connessioni casalinghe degli utenti. Un altro scoglio non indifferente è il lavoro di post produzione e montaggio del video da pubblicare sul sito per permettere di rivedere la puntata anche a coloro che non hanno seguito la diretta. La scaletta di Gameology prevede di solito la presentazione di un paio di videogame appena usciti sul mercato, con riferimento alle caratteristiche "linguistiche". Filippo coglie spesso l'occasione per ospitare direttamente in studio figure professionali come giornalisti, publisher, docenti universitari, che raccontano la loro esperienza in ambito lavorativo con i videogiochi. Verso la fine della puntata si parla di retrogaming. Massaro informa che Gameology si rivolge a un target di utenti che sono già appassionati di videogame. Secondo Massaro il suo programma, infatti, fornisce gli strumenti a chi è interessato ad andare veramente a fondo e a capire questa forma di intrattenimento. **Stefano Gallarini**, attuale conduttore radiofonico per Radio24 ed esperto di videogame si sente di condividere questa scelta, poi aggiunge: "Se possibile consiglio sempre di impostare la comunicazione secondo il proprio stile, senza avere timore di sembrare controcorrente. Sarebbe impensabile realizzare un programma sui videogame adatto a tutte le tipologie di utenti". Gallarini ritiene che la tendenza dei publisher a rendere il videogame alla portata delle masse abbia portato a una semplificazione con conseguente impoverimento dei contenuti. "Quando conducevo GameT la formula era quella di trattare il videogioco come se fosse un film, parlando più della storia che ha in sé piuttosto che dell'aspetto tecnico. Insomma, una trasmissione più culturale e sociale". Secondo **Giovanni Colì**, informatico, non si deve trattare il videogame come materia per bambini. Spesso, dice Giovanni, i giochi affrontano argomenti anche controversi, impegnativi e politicamente scorretti: "Si dovrebbe impostare il discorso non solo sull'entertainment, ma parlare anche dei contenuti relativi alla qualità artistica del prodotto e alle sensazioni che può suscitare nell'utente. Ciò potrebbe indurre l'utente ad avere un approccio più interessante nei confronti del videogioco, offrendo così ai publisher l'occasione per sperimentare ulteriori spunti creativi ancora inespressi".



Pagina mancante

Pagina mancante

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: TMB e ToSo

Questo mese concentriamo le nostre attenzioni su due soli titoli, che si sono però rivelati più che meritevoli dei soldi richiesti per portarseli a casa. Si alzi il sipario su Darksiders e Bayonetta, quindi: che la forza di Guerra e la tamarraggine della sexy strega di SEGA siano con voi!

DARKSIDERS

GLOBALE **92**

PS3 XBOX 360

Vero e proprio fulmine a ciel sereno questo Darksiders, titolo su cui probabilmente quasi nessuno avrebbe scommesso mezzo euro, inizialmente confuso come uno dei tanti cloni di God of War o l'ennesimo action game non troppo ispirato. Mai errore fu più grosso perché il gioco a opera di Vigil Games spacca e sorprende, nonostante arrivi da sviluppatori fino a oggi sconosciuti al grande pubblico. Anzitutto il primo grosso pregio lo troviamo nello stile adottato, che invece di rifarsi ai soliti cliché del genere fa suoi alcuni elementi di Zelda (già, proprio quello lì con il tizio vestito di verde), come l'esplorazione, le aree nascoste, i nuovi poteri che via via rendono il personaggio principale sempre più forte, dotandolo contemporaneamente di abilità in grado di permettergli l'accesso a zone inizialmente precluse. Un protagonista poi che è tutto un programma: Guerra, uno dei Cavalieri dell'Apocalisse, che si ritrova a combattere su una Terra devastata da un Giudizio Universale che non è andato esattamente come descritto nella Bibbia. Angeli e demoni hanno devastato la civiltà umana e un secolo dopo l'Armageddon il mondo appare un territorio dominato da creature abominevoli ed esseri infernali, con cui Guerra dovrà confrontarsi o scendere a patti.
Se la prima ora di gioco lascia un filo perplessi (i primi momenti ricordano in maniera preoccupante Prototype)(che a me è piaciuto parecchio! ndToSo), altrettanto non si può dire di quelle successive: Darksiders è veramente un crescendo, una sorta di diesel videoludico che sembra partire a fatica, ma che in breve diventa sorprendentemente coinvolgente, trascinando il giocatore in un turbine di combattimenti di una violenza sopraffina. Guerra non è certo uno che ci va leggero, dotato com'è di una spada che è puro dolore, in grado oltretutto di utilizzare altre armi per infilare combo di una cattiveria più unica che rara. Sotto questo aspetto è encomiabile il lavoro fatto intorno al comparto audio, con bassi profondi a sottolineare la potenza devastante dei colpi sferrati dal Cavaliere. Tecnicamente non siamo di fronte a un titolo di riferimento e bene o male il motore grafico fa il suo sporco lavoro senza offrire scorci particolarmente evocativi e robe del genere. In ogni caso la fluidità rimane quasi sempre costante, intorno ai 30 fps, con pochissimo screen tearing (tranne la versione Xbox 360, in attesa di una patch che potrebbe già essere arrivata). Apprezzabile il design delle varie creature e delle ambientazioni, per nulla ripetitive e piene di sfide in grado di appagare lo spirito avventuriero, senza però tralasciare sbudellamenti assortiti. E veniamo alla longevità, perché 'sto giochetto qua appaga lo spirito e il portafoglio grazie a una lunghezza media che si attesta intorno alle 15 ore, facilmente estensibili a 20 e passa se ci si mette a dare la caccia a tutti i dannatissimi forzieri. Mica poco, di questi tempi. Insomma Darksiders è il primo (e speriamo non ultimo) sleeper hit del 2010: perderselo sarebbe davvero un delitto, e ci aggiungo il carico... se avete una PlayStation 3 e siete indecisi fra questo e Bayonetta, lasciate perdere la pornostrega e scatenate l'Apocalisse con Guerra! **TMB**

BAYONETTA

GLOBALE 92

XBOX 360 PS3

Probabilmente uno dei giochi più discussi e decisamente "hypati" degli ultimi mesi, con i giapponesi di Famitsu che lo hanno incensato action game perfetto, tanto da dargli un raro 40/40. È quindi tutto oro quello che luccica? Forse addirittura platino, come suggerisce il nome degli sviluppatori, i Platinum Games di Hideki Kamiya, il genietto che ha inventato Devil May Cry e dato i natali al leggendario Okami, fra gli altri. Insomma con un regista del genere e un signor team alle spalle era davvero difficile fare cilecca: in effetti bisogna ammettere che sotto certi punti di vista Bayonetta è semplicemente incredibile. Partiamo dalla protagonista, una strega supersexy, iperfemminile, dotata di due gambe come solo negli anime giapponesi se ne vedono (lunghe due metri, insomma), un corpo mozzafiato e soprattutto uno charme che spazza via qualsiasi eroina videoludica degli ultimi anni. Altro che Lara Croft! Del resto stiamo parlando di una tizia che se ne in giro inguainata in una tutina composta dai suoi stessi capelli, tanto che quando scatena le evocazioni demoniache finali (le cosiddette Apoteosi) rimane quasi completamente nuda... Fanservice a manetta, non ce n'è, con la telecamera costantemente a indugiare sulle forme di Bayonetta, con un'infinità di doppi sensi, parolacce e mosse "kamasutriche" tanto spettacolari quanto gratuite. C'è poi il fattore tamarraggine, quello che ha reso Dante di Devil May Cry un personaggio tanto carismatico: ebbene, qua siamo a dei livelli di "ignoranza" che superano di gran lunga le peggiori uscite del figlio di Sparda, merito anche e soprattutto di uno stile grafico spaziale. Diciamocelo, i poligoni non sono certo tanti e le texture nella media che più media non si può, ma quel che manca a livello di engine è eccezionalmente sopperito da una direzione artistica di prim'ordine. Le creature che si rifanno alla gerarchia angelica (troni, potenze, cherubini e via discorrendo) sono caratterizzate da uno stile strepitoso, incredibilmente ispirato e con una notevole ricercatezza nei particolari. I boss poi sono qualcosa di pazzesco e tocca davvero sputare sangue per abbatterli, perché Bayonetta è un gioco fondamentalmente difficile già a livello Normal, anche se permette di essere portato a termine da chiunque con le modalità Easy e Very Easy, dove basta premere un tasto per arrivare alla fine... certo, così si perde praticamente il vero fulcro del gioco, quello che ha entusiasmato così tanto gli hardcore gamer: l'incredibilmente appagante sistema di combattimento. Ci sono così tante mosse e combo da far sbiancare buona parte della concorrenza, anche se è il Witch Time (sabba temporale nella versione italiana) a fare la differenza, una sorta di contromossa che rallenta il tempo e permette di agevolare gli scontri, ma che richiede riflessi d'acciaio per essere padroneggiata.Neppure la colonna sonora è stata trascurata, con il tema di Fly me to the Moon più volte presente a sottolineare i momenti più intensi, senza trascurare citazioni da alcuni capolavori di SEGA, come Out Run (Splash Wave e Magical Sound Shower), Space Harrier e Afterburner, quest'ultimo celebrato addirittura con un livello ad hoc.

Tutto perfetto, quindi? Capolavoro senza difetti? Non proprio. Bayonetta è senza dubbio una boccata d'aria fresca dopo i tanti Ninja Gaiden e DMC, ma non è esattamente un'esperienza tutta rose e fiori. Anzitutto delude la brevità dell'avventura: in poco più di sette ore è possibile arrivare ai titoli di coda e seppur risulti innegabile l'intensità del giocato, di certo la storia molto convulsa e il modo di raccontarla (quasi tutto basato su fermo immagine) non aiutano un granché a immedesimarsi. Certo, il fattore rigiocabilità è altissimo essendoci tonnellate di oggetti e segreti da sbloccare, ma richiede un'applicazione non da tutti e potrebbe scoraggiare i giocatori meno avvezzi al genere. Infine due parole sulla versione PS3: la conversione a opera di SEGA fa acqua da tutte le parti, con un frame-rate inconsistente, caricamenti ammorbanti e una mancanza di definizione nella resa video tutt'altro che esaltante. Insomma, consigliatissimo su Xbox 360, mentre i possessori della console Sony dovranno togliere almeno 5 punti dal globale o aspettare direttamente l'arrivo di Kratos... **TMB**

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Febbraio, mese corto e invernale, che spesso non ci mette di ottimo umore. Per sfuggire alla noia facciamo un bel salto nel passato e riscopriamo le caratteristiche di un grande 8 bit, il PC Engine: Focus interamente dedicato all'Ootake, splendido emulatore, il migliore in circolazione tra quelli riservati a questa console. In sede di recensione due classici, che hanno contribuito a costituirne il mito. Buona lettura!

OOTAKE, L'EMULATORE PC ENGINE DEFINITIVO

Il PC Engine, il più potente degli 8 bit, è stato considerato alla fine degli anni '80 un miracolo tecnologico, e ancora adesso, a più di 20 anni dalla sua commercializzazione, è supportato da numerosi estimatori, soprattutto in Giappone. Per anni un unico programma ha consentito di riassaporare il gusto esaltante di questa grande console sui nostri PC, il Magic Engine, software non esente da imperfezioni e per di più a pagamento. Dal 2006 però ha fatto la sua comparsa sui nostri monitor l'Ootake, ottima applicazione che ha saputo migliorare le proprie prestazioni release dopo release, fino a giungere all'attuale, eccellente, 2.23, rilasciata a fine Novembre (meno di un mese fa per chi scrive) e in grado di correggere gli ultimi, piccoli, bug ancora irrisolti.

Oltre a essere versatile e potente, l'Ootake (www.ourna.jp/ootake, sito ufficiale in lingua nipponica e inglese) è pensato per essere facilmente impiegato da chi non è molto esperto di emulazione: dopo una rapida installazione ci troveremo di fronte a una schermata verde che ci consentirà, con un solo click e sempre sotto l'attenta guida del programma, di lanciare i nostri titoli preferiti. Questi potranno essere in formato immagine (.pce) o contenuti su un CD ROM compatibile con il PC Engine originale, che fu una delle prime piattaforme in assoluto a consentire l'utilizzo di questo tipo di supporto.

Questa attitudine alla semplificazione non pregiudica assolutamente le potenzialità del software, che può essere configurato a 360 gradi. Una volta avviato un gioco qualsiasi, infatti, semplicemente premendo il tasto ESC si accederà a un menu molto ampio, in cui sarà possibile personalizzare ogni tipo di parametro, sia esso audio, video o legato al sistema di controllo. Sono supportati differenti tipi di risoluzioni grafiche (da 320x200 a 1024x768) e inoltre è prevista l'implementazione delle scanline, la possibilità di giocare a schermo intero o in finestra, oltre all'opportunità di variare a proprio piacimento la luminosità e la gamma. È consentito collegare fino a 5 controller a 2, 4 o 6 pulsanti, contemporaneamente, ed è possibile anche usufruire della tastiera o del mouse per giocare.

Completamente personalizzabili anche le opzioni audio, così come quelle legate ai lettori CD-ROM, con tanto di scelta possibile tra quelli fisici e quelli virtuali, creati da programmi ad hoc, come per esempio Daemon Tools. Utilizzabili praticamente tutti i prodotti esistenti per PC Engine: ho testato personalmente alcuni grandi classici, come PC Kid, Gunhed, Dragon Spirit, Monster Pro Wrestling, Galaga '90, ottenendo in ogni occasione una resa eccellente: vividi e fedeli i colori, fluido lo scrolling, frenetica l'azione, che può addirittura essere modificata in termini di velocità agendo su appositi parametri presenti nel menu generale. L'Ootake è una spanna superiore a tutti gli altri emulatori PC Engine in circolazione, ed è assolutamente un must per tutti i fan di questa intramontabile macchina.

Bonk 3: Bonk's Big Adventure

Software House: **Hudson Soft, Nec Home Electronics**
Sistema: **PC Engine**
Emulatore: **Ootake, Magic Engine**
Anno: **1993**

Seguito delle due precedenti avventure che vedono Bonk, il ragazzo paleolitico dal grosso capo, protagonista, questo Bonk 3 inizia esattamente come i predecessori (noti anche con il nome europeo di PC Kid): la nostra ragazza è stata rapita ancora una volta dal terribile Dragosauro, che abbiamo già sconfitto in un paio di circostanze, ma che evidentemente ha la testa più dura della nostra. Partire al salvataggio è un obbligo. Come in passato, per debellare i moltissimi tirapiedi che la nostra nemesi ci scaglierà contro, potremo contare sul nostro enorme e duro cranio: colpendo gli avversari con la pelata infatti li metteremo fuori combattimento. In alternativa, raccogliendo alcuni bonus che troveremo disseminati lungo il percorso, usufruiremo di una serie di poteri speciali: invincibilità, alito di fuoco e possibilità di trasformarci in giganti irrefrenabili, capaci di travolgere ogni ostacolo. Oltre a questi power-up durante il cammino sarà possibile reperire molti oggetti di vario tipo, in grado di incrementare il nostro punteggio, nonché passaggi segreti, difficili da scovare ma che ci garantiranno l'accesso all'interno di ricchi livelli aggiuntivi. Bonk 3 è il classico platform-game tondo e divertente: non brilla in originalità, ma l'azione è frenetica e la grafica fluida e colorata, supportata da un impianto sonoro di prim'ordine. Se amate la saga del ragazzo delle caverne non potete farvi sfuggire questo pirotecnico capitolo conclusivo.

Gate of Thunder

Software House: **Hudson Soft e Red Entertaiment**
Sistema **PC Engine**
Emulatore: **Ootake, Magic Engine**
Anno **1992**

PC Engine, una delle macchine più adatte agli shoot'em up mai concepite, con almeno una dozzina di titoli di primissimo piano in dote, a cominciare dal grande Gunhed. In questo ampio ventaglio rientra anche Gate of Thunder, sparatutto di ambientazione futuristica che ci vede alla guida della nave spaziale Hunting Dog, pilotata dal nostro alter ego Hawk. Nel caso in cui si decida di giocare in doppio saremo affiancati dalla nostra compagna Esty, con il suo vascello Wild Cat. Alla guida delle nostre navicelle dovremmo fronteggiare e debellare, in livelli caratterizzati da un veloce scrolling orizzontale, le orde nemiche, inviateci contro dal feroce Generale Don Jingi. L'esercito del suddetto avversario, proveniente dal pianeta Aries, vuole invadere il nostro mondo per conquistarlo e distruggerlo. La trama è quella di decine di prodotti del genere, ma l'azione no: frenetica, in grado di trasmettere assuefazione, ci costringerà a massacranti sessioni di gioco, nel tentativo di completare questo titolo, contraddistinto da un livello di difficoltà elevato ma mai frustrante. Come in altre occasioni anche dal punto di vista tecnico il gioco non delude: splendida grafica, che colpisce per lo scrolling fluidissimo (probabilmente il più fluido mai visto sul PCE), encomiabile l'impianto sonoro, che si sposa perfettamente con la battaglia senza soluzione di continuità che ci troveremo ad affrontare. Se, come il sottoscritto, avete amato Gunhed alla follia, non lasciatevi sfuggire Gate of Thunder.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Tre constatazioni amichevoli in un mese sono la conferma che Dio esiste. E possiede un senso dell'umorismo che mollalo.

CI SONO POSTI IN CUI VORRESTI ANDARE...

Per le grandi indagini dell'Euforia Paradossa continuiamo a esplorare il magico mondo dei cartelli e delle insegne più assurde in giro per il mondo. Questo mese, grazie a una segnalazione del redivivo Walter1 (il walterone che da qualche mese mi aveva fatto preoccupare, scomparendo inspiegabilmente dalla casella di mail in cui staziona ormai da un paio di anni), vi presentiamo il "Buco della Signora". Cito direttamente dalla mail: "Trattasi di un prestigioso anche se non troppo conosciuto ristorante della periferia fiorentina nel quale puoi trovare, come diceva Elio, amicizia, cortesia e un ampio parcheggio". Caro Uàlter, io posso capire che hai il sogno segreto di rubarmi il posto qua all'Euforia Paradossa (potevi sognare di vincere al Superenalotto, che magari smezzavamo), però non mi devi scadere nel volgare. Ma si può mettere nella stessa frase "Buco della Signora" e "ampio parcheggio"? Maddai, che doppi sensi abusati. Ah! Visto il colpo di scena? Abusati... Sono sempre il numero uno, ripassa tra qualche anno, pivello...

RAGAZZA BITMAP PER CERVELLI BIDIMENSIONALI

Ci sono persone che hanno fatto di tutto per trasformarsi nel proprio eroe preferito. Poco importa se si parla di un manga, di un videogioco o di un personaggio cinematografico. Ma voi come commentereste una ragazza tutta intenta a truccarsi e addobbarsi in modo da sembrare spixellata? Un'appassionata di Photoshop? Un tentativo di Cosplay di Space Invaders? Un tentativo estremo di battere ogni record di anoressia per arrivare al Nirvana delle diete, il bidimensionale anni '80? Chi può dirlo... in compenso, tanti auguri e una pacca di consolazione al fidanzato della giovine: con una tipa bidimensionale non è che si possa fare proprio tutto quello che l'immaginazione lascerebbe sperare...

QUESTA SÌ CHE È VOGLIA DI AZIONE...

In questi anni di E.P. (telefono cervello) abbiamo visto il meglio del peggio dei prodotti commerciali e dei prototipi scovabili su internet (nel senso di scovolino del bagno, ovviamente). Ma un lancia aereoplanini di carta ancora mancava. Ed era una mancanza grave, un po' come lo scoppiapalloni di chewing gum o il copri sbadigli da collo. Comunque il prodotto di per sé non necessita di descrizioni ulteriori. Da notare però l'avvertenza sulla scatola "Attenzione, utilizzare solo con carta. Potrebbe non funzionare con altri materiali". E io che volevo usarlo su una fusoliera di un vero A380...

TOPOMODELLE CHE VALGONO DOPPIO

Questo mese l'angolo della topa raddoppia, ma lo fa a modo suo che è sempre un po' simpatico e un po' strafottente. Abbiamo così deciso (plurale che intende il Nikazzi e il suo cervello in brain sharing con un portantino indonesiano) di pubblicare una foto di due splendide topomodelle intente a coccolarsi reciprocamente i calli e una foto di una ragazzotta che... beh, vale doppio di suo, punto e basta. Buona visione e ricordate: con gli appositi occhialini 3D potreste vedere tutto con una prospettiva davvero sorprendente.

PRENTAL ADVISORY
Ebbene sì, il Paolone è diventato papà lo scorso 29 luglio. Ma ogni occasione, anche la più lieta, è buona per vedere il lato malvagio delle cose! ;-)

Mai più soli con le invenzioni di Angelico Medaglia
ALTRO CHE DOMOTICA, ECCO IL SOCIAL FURNISHING!

Cari i miei quattro lettori, come ben sapete al giorno d'oggi è molto facile trovarsi soli, ma è molto difficile vivere in questo modo, se non altro per gli altissimi costi che la cosa comporta. Affitti, tasse, agevolazioni... tutto è pensato, ragionato e impostato per avvantaggiare chi sceglie di (o riesce a) farsi una famiglia, abbandonando al suo triste destino chi invece decide di (o è costretto a) vivere da solo. Oltre alle rughe e alla calvizie incipiente, con il passare degli anni i single devono affrontare anche la monotonia di una casa tutta vuota, arredata sì in modo da compiacerne l'unico abitante, ma destinata comunque al silenzio ogni volta che il computer, il televisore o l'impianto hi-fi sono spenti. Una vera noia, questa monotonia, che spesso induce alla depressione e alla follia. Per questo motivo ho deciso di giungere in soccorso di tutti coloro che si sentono eccessivamente soli, con una nuova invenzione capace di coniugare il meglio dell'informatica, della domotica, dell'intelligenza artificiale, dello studio del comportamento umano e, perché no, dell'italico buon gusto nell'arredamento: il social furnishing. Di che si tratta, direte voi? Ovviamente di una fantasmagorica linea di mobili, elettrodomestici e accessori dotati di un cervello elettronico, di un sistema di input e di un sintetizzatore vocale, programmati appositamente per replicare la presenza di un'altra persona. In altre parole, casa vostra potrebbe presto popolarsi di un frigorifero, di un tavolo, di un divano, di un letto e di un armadio parlanti, in grado di ascoltarvi e di rispondervi, nonché di interagire tra loro con accese discussioni su punti di vista divergenti. Non è finita qui: la personalità di ogni mobile e di ogni elettrodomestico può essere programmata a piacimento, secondo profili come "mamma", "nonna", "amico", "fidanzata", "suocera", "prete", "psicologo" e "venditore di enciclopedie" (nel qual caso, stranamente, i discorsi assumeranno toni simili a quelli dei comizi elettorali...). Un divano-psicologo, per esempio, tornerebbe certamente utile, in quanto vi permetterebbe di risparmiare sullo psicologo che vi siede accanto. Le personalità possono anche variare a piacimento: in questo modo il vostro tavolo potrà trattarvi ciclicamente come un amico, come un figlio o come un nipote e, se proprio una fidanzata vi manca così tanto, potrà farvi anche le menate. Qualora in casa dovessero esserci più mobili interattivi, soltanto uno potrà essere configurato come "mamma" o come "suocera", mentre tutti gli altri saranno liberi di assumere qualsiasi altro profilo: in questo modo, potrete circondarvi di amici, ma anche assistere divertiti ai furibondi litigi tra due "fidanzate" (con tanto di insulti rivolti alla vostra persona), o ancora peggio ai sottili battibecchi tra "mamma" e "suocera". Avrete notato che tra i profili non è contemplata la voce "moglie": in realtà esiste ma è disabilitato di default, e i single più coraggiosi potranno attivarlo con un piccolo trucco. L'inconveniente di "moglie" è che, durante i test, si sono verificati problemi di compatibilità con tutti gli altri profili: "fidanzata" e "amico" smettevano improvvisamente di funzionare e, come per magia, venivano rimpiazzati rispettivamente da "suocera" e "venditore di enciclopedie". Inoltre, il carattere eccessivamente dominante di questo profilo tendeva a convincere il vostro tavolo, il vostro divano o il vostro armadio che il mobile, in realtà, foste proprio voi. Dopo aver convissuto per qualche tempo con mobili ed elettrodomestici che si comportano come parenti, amici e fidanzate, in ogni caso, il single tornerà a essere felice come una Pasqua: non tanto per la ritrovata compagnia, quanto per aver riscoperto tutti i lati positivi della sua vita solitaria. Nella prossima pagina, la descrizione di alcuni elementi cardine del social furnishing...

Non solo i frigoriferi, ma anche le lavatrici possono diventare interattive. Ma mai mettere due lavatrici-fidanzata nella medesima lavanderia!

Volete godervi uno spettacolo? Impostate l'armadio come "suocera" e il tavolo come "figlia", e ne sentirete delle belle!

SOCIAL FRIGO

Vero punto cardine del social furnishing, il frigo si occuperà – a seconda del profilo – della vostra salute o del vostro divertimento. Programmato per agire come un amico, vi rammenterà che le birre stanno finendo e che occorre mettere qualche altra bottiglia in fresco, prendendosi gioco del vostro stile di vita eccessivamente salutista. Al contrario, un frigo-mamma e un frigo-fidanzata si preoccuperanno rispettivamente dell'assenza di cibi nutrienti e della presenza di cibi troppo grassi. Evitate, se possibile, di programmare il frigo come prete il venerdì, o dovrete per forza rimandare le bistecche al giorno dopo.

SOCIAL ARMADIO

Utile come un maggiordomo e dotato di un aplomb tutto suo, indipendentemente dal profilo scelto, l'armadio si rivelerà un consigliere indispensabile nella scelta degli abiti da indossare. L'armadio-fidanzata vi dirà cosa mettervi per piacere alle donne (in realtà, è convinto che vi vestiate così per piacere a lei, ah ah ah! Povera illusa!), l'armadio-prete vi consiglierà il giusto nelle grandi occasioni, mentre l'armadio-mamma avrà la spiccata tendenza a farvi vestire in modo terribilmente demodé, perché "questi pantaloni a zampa di elefante sono attualissimi!", oppure perché "guarda questa giacca come è giovane, in discoteca la indossano tutti!". L'armadio-amico, invece, è quello che vi farà fare le peggiori figure al lavoro.

SOCIAL DIVANO/LETTO

Il divano intelligente è un altro elemento di spicco del social furnishing. Guai a programmarlo come prete, come fidanzata o come suocera prima di far entrare una donna in casa vostra. Piuttosto, programmatelo come amico e vi farà la cortesia di starsene zitto quando lo userete. Dopo vi farà i complimenti solleticando il vostro ego. Quando, in seguito, vorrete riappropriarvi dei vostri spazi e guardare indisturbati la partita, potrete riprogrammarlo come venditore di enciclopedie o come mamma: in ogni caso, intratterrà con la vostra ospite una discussione brillante. Evitate, però, il divano-mamma, o vi darà degli scansafatiche ogni volta che vi poggerete sopra le membra stanche.

SOCIAL TAVOLO/SCRIVANIA

Dato che a occuparsi del cibo, del vestiario e delle relazioni sociali sono già altri elementi del social furnishing, il tavolo ricopre uno specifico ruolo di ridondanza, un po' come i replicatori dei segnali wi-fi nelle reti wireless. Serve semplicemente a fare compagnia, aggiungendo un amico in più o a introdurre un elemento di contrasto. Un compito che il tavolo svolge molto bene, perché può essere installato in ogni stanza e ce ne possono essere diversi in tutta la casa. Programmate un divano come fidanzata e il tavolo lì accanto come suocera, e ne sentirete delle belle! Non usateci sopra un computer o una console, però, o il tavolo-mamma continuerà a stressarvi perché "è ora di smettere!", mentre la scrivania-fidanzata si lamenterà del troppo poco tempo che le dedicate.

MA CHE SUCCEDE ?!
IL PASTORE HA PORTATO SUO NIPOTE A FARE IL BULLO IN REDAZIONE CON BOTTI!
GLI DIAMO UNA DRIZZATA ALLA SCHIENA.
VOI NON CI SAPETE PROPRIO FARE CON I MONELLI!
NON AVETE IL "PIGLIO EDUCATIVO"!
ADESSO CI PARLO IO
VIENI NEL MIO UFFICIO!
SEMBRA CHE IL "PIGLIO EDUCATIVO" DEL TOSO FUNZIONI!
FIII

Pagina mancante

TGM BUSINESS

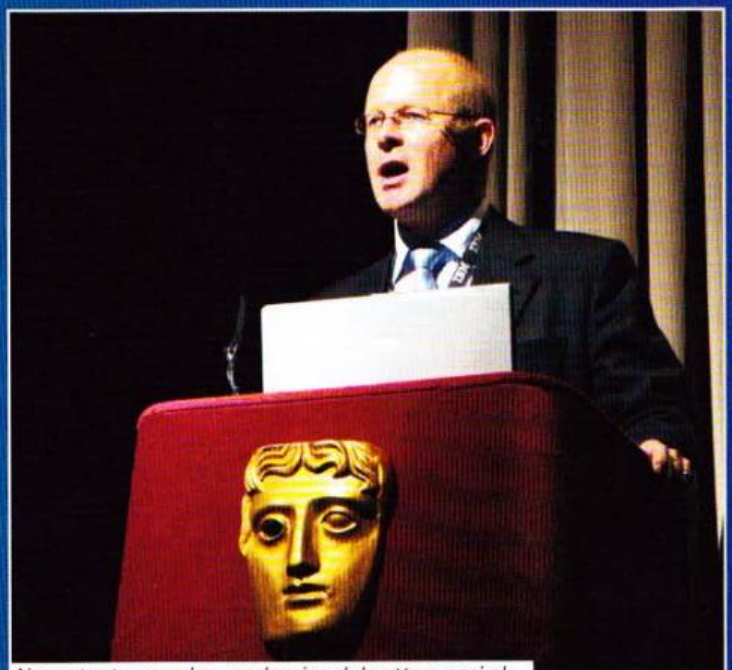
A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Dietro i videogiochi e l'entertainment in generale, vi è un giro di affari la cui portata spesso passa inosservata sulle pagine delle riviste di settore. Questa rubrica vuole quindi occupare un vuoto di informazione, aggiornandovi su tutto ciò che è business nel campo dei videogiochi e non solo...

Meno cinema, più videogiochi? Da sempre l'Inghilterra è uno dei paesi occidentali più attenti e all'avanguardia nello sviluppo dei videogiochi, i cui i dati di vendita vengono monitorati e analizzati costantemente. Un faro e un termometro eccezionali per l'intera comunità europea. È proprio dalla terra della regina che giunge una conferma non del tutto inattesa: la gente preferisce giocare che andare al cinema, e questo in un anno particolarmente florido per le sale cinematografiche, il migliore degli ultimi 30, grazie all'esplosione delle multi-sale e all'arrivo di una nuova generazione di film in 3D. In ogni caso, nel periodo ottobre 2008 – settembre 2009 il box office inglese ha registrato introiti pari a 1 miliardo di sterline che, sommati ai 198 milioni di sterline ottenuti dalla vendita dei film su blu-ray disc, porta il tutto a circa 1,35 miliardi di euro. Nello stesso periodo, la vendita di videogiochi in Inghilterra ha fruttato circa 1,9 miliardi di euro, con un vantaggio teorico del 45%. Basta questo a dire che i giochi muovono più soldi dei film? Nient'affatto. I dati allegramente strombazzati dalla Industry non tengono infatti conto né delle vendite – tuttora fortissime – dei DVD, né degli introiti dovuti ai diritti d'autore sui passaggi televisivi, né del numero di abbonamenti alle TV satellitari e ai servizi di "pay for view" che, naturalmente, ribalterebbero i risultati come un calzino.

UN PO' DI NUMERI

Ma quanto ha guadagnato, esattamente, l'intera Industry dei videogiochi nel 2009? È davvero impossibile dirlo ma, a quanto pare, per le aziende del Regno Unito questo valore ammonterebbe a 1,621 miliardi di sterline, poco più di 1,8 miliardi di euro. Sono circa 300 milioni di euro in meno rispetto al 2008, ma oltremanica restano ottimisti: in fondo, si tratta del secondo miglior risultato in assoluto dopo un 2008 da record, e quindi un ottimo risultato per l'economia inglese visto che, in tutti gli altri settori, il 2009 è stato un periodo di recessione per via della crisi internazionale. Restando sempre in Inghilterra, i sudditi della corona hanno speso un totale di 3,6 miliardi di euro per prodotti legati al videogioco, certamente inferiori ai 4,5 miliardi spesi nel 2008. Puntuale è arrivata la dichiarazione di Mike Rawlinson, direttore generale dell'ELSPA: "Pur tra le mille difficoltà dovute a una delle peggiori crisi di sempre – ha detto – l'industria del videogioco ha avuto effetti benefici sull'economia del paese. Il mercato nel Regno Unito è forte e sempre più maturo. Anche se non abbiamo ottenuto gli stessi incredibili risultati del 2008, i videogiochi si diffondono sempre più fra tutte le fasce demografiche, rivelando una grande attenzione al prodotto da parte dei consumatori". Sarà, però intanto, analizzando solo i numeri nudi e crudi, si evidenzia un calo del 20% secco nei guadagni di hardware e software. Comprensibile soprattutto il primo, visto che il costo delle console è soggetto a continui cali fisiologici di anno in anno.



Nonostante un calo complessivo del settore pari al 20% circa, Mike Rawlinson dell'ELSPA si dichiara ottimista: "è un segno della maturazione del mercato".

L'HIT-PARADE DEL NATALE

Quali sono i sistemi da gioco più gettonati della scorsa stagione natalizia? In Inghilterra sono stati venduti 74,6 milioni di giochi: 18 milioni per Nintendo Wii, 11,9 milioni per PlayStation 3 e il resto suddiviso, non si sa precisamente come, tra Xbox 360 e tutti gli altri sistemi da gioco, PC ovviamente compreso. La piattaforma che ha portato più guadagni alle software house è stata la Xbox 360, con 510 milioni di euro e un incremento controtendenza del 4% rispetto al 2008, anche se la console più venduta è rimasta la Wii. La crescita maggiore in termini di unità vendute, tuttavia, spetta alla PlayStation 3, che ha aumentato il suo parco utenti del 14% rispetto all'anno scorso. In totale, in Inghilterra sono state vendute quasi 7 milioni di console nel corso del 2009. E se volessimo dare qualche cifra più "globale"? Steve Ballmer ha dichiarato che, in tutto il mondo, sono state vendute 39 milioni di Xbox 360; Sony ha annunciato di aver venduto 3,8 milioni di console nelle ultime settimane dello scorso anno (con una crescita del 76% rispetto al Natale 2008), mentre la catena internazionale GameStop ha dichiarato un fatturato in sostanziale pareggio rispetto all'anno precedente: secondo il noto reseller, infatti, le vendite nelle ultime 9 settimane dello scorso anno ammonterebbero a 2,86 miliardi di dollari, più o meno identiche ai 2,85 miliardi del 2008.

Bayonetta è stato uno dei videogiochi più attesi dal mercato e, con grande coraggio, è stato gettato nell'arena non prima, non durante, ma dopo le feste natalizie, diventando apripista per un Q1 che si preannuncia sfavillante.

Il ragionier Fantozzi si guarda sconsolato: Mario e Sam Fisher sono diventati più popolari di lui. Ma solo se si escludono DVD e diritti TV.

Pagina mancante

Pagina mancante

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 17 GENNAIO 2009

[VIDEOGIOCARE È CONTAGIOSO?]

Non so se anche a voi capita lo stesso. Quando conosco una persona, anzi, quando stabilisco un contatto con una persona (il che, per inciso, mi accade di rado), tra gli altri impulsi, ne provo uno irrefrenabile. Vorrei potergli mostrare almeno una manciata, quella più significativa, dei titoli cui ho giocato. Un po' alla stessa maniera in cui si possano mostrare le foto di una vacanza particolarmente incisiva, di una località di una bellezza miracolosa, i miei momenti di piacere ludico scuotono fortemente la mia anima, provando a viaggiare sulle vie in uscita del mio comunicare. Eppure non sono esistiti davvero. Eppure non possiedono una componente concreta. Hanno già tentato di descriverle come emozioni finte, utilizzando quel termine tanto in voga qualche anno fa ("virtuali"). Il mio istinto ne dice diversamente. Sento che trasmettere quelle vicende equivale a comunicare una parte di me; non una parte qualunque, una parte "essenziale". Una componente tanto peculiare quanto difficile da passare, poiché sono richieste una serie di competenze non banali o di comune appartenenza quali, ad esempio, il saper leggere.
Tutti argomenti già affrontati, magari separatamente. Ve l'ho raccontato perché mi piacerebbe capire se questo bisogno colga anche voi, come, in che modalità, se la cosa conduce a particolari aneddoti e, soprattutto, con quali esiti. In buona sintesi, videogiocare può essere contagioso?

Massimo Svanoni

STUPIDO IO

Sono tanti anni che leggo la tua rubrica, con interesse ai vari argomenti o flame. Non ho mai partecipato solo perché non avevo nulla di intelligente da dire. Probabilmente l'argomento è stato già trattato, ma io ci provo lo stesso. La solita miccia è stata il calcio. Infatti, tutto contento accendo la mia Xbox 360 nuova fiammante, inserisco il disco di FIFA 10 in bundle e, conoscendo solo i comandi base, sfrutto il mese gratuito di Xbox Live! Risultato? Tutti vogliono vincere, a qualsiasi costo, con qualsiasi mezzo.
E stupido io che speravo in un Fiorentina-Southerland, Udinese - Siviglia o Cesena - Albinoleffe, ma dopo il terzo Real Madrid - Udinese ho iniziato anche io a scegliere una squadra forte. Sarò stato abituato correttamente io con gli FPS di mamma Steam, dove bene o male non scegli tra un coltello che non taglia neanche il burro e un razzo terra-terra a ricerca termica; lì ci sono solo pistole o mitra, ed entrambe sparano proiettili. Sarà che è un annetto circa che mi sono rinchiuso nel single player, con nazioni da conquistare, draghi da uccidere (anche se Morrigan non è d'accordo) o scegliere se salvare i non-umani o aiutare la rosa fiammeggiante. Sarà che sono uno all'antica, anche se non ho 20 anni, e preferisco il divertimento alla vittoria. Ma io ci sono rimasto male, come quando un amico ti tradisce, come quando tua madre butta via qualcosa di a te prezioso, o come quando il tuo miglior amico ti ruba la ragazza.
No Morpheus, non me ne frega niente della tana del bianconiglio, io ingoio la pillola blu.

il_beo

PS: per chi vuole fare un Albinoleffe-Cesena, la mia gamertag è zucc9

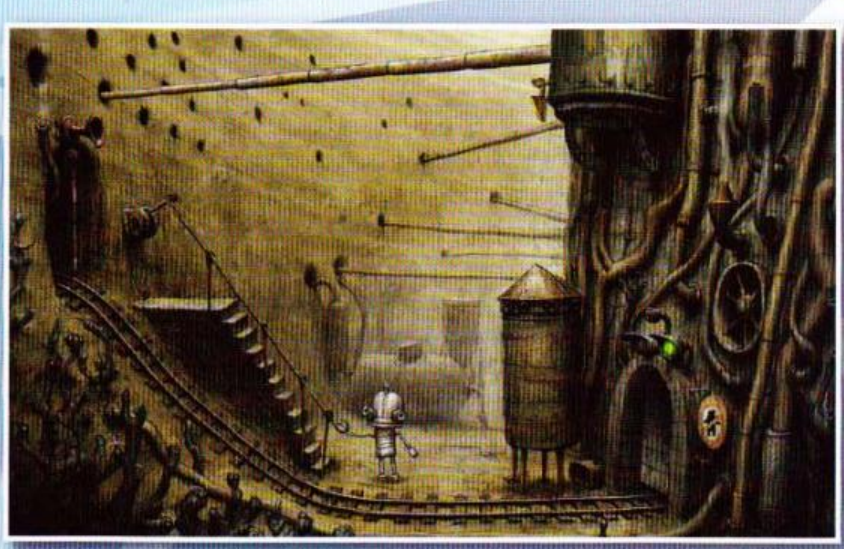
Sì, ti confermo, l'argomento era già stato affrontato. Però un reprise non mi pare una cosa cattiva, in questo caso (non è, pur sempre, uno dei tormentoni storici). Tanto più che non ho mai letto un numero eccessivo di lettere che lamentino questa cosa e denuncino tali situazioni. Cioè, non ditemi che la questione gamertag affrontata il mese scorso, la faccenda del punteggio globale, la ladder e quant'altro riescono a influenzare e spostare il gusto di una singola partita.
Preferite forse vincere facile?

OPINIONE

Faccio parte di un clan di videogiocatori un po' "maturi", un clan che tra pochi mesi compirà 5 anni di vita, che, modestia a parte, nel nostro mondo non sono pochi.
Non sono qui per farmi pubblicità, anzi, a noi mooolto difficilmente interessa reclutare nuova gente.
Sono qui invece per dare un fraterno/paterno consiglio a quelli che come me adorano il gioco online soprattutto in compagnia di amici abituali (leggasi clan :)) e stanno pensando di acquistare COD: MWF 2. LASCIATE PERDERE!!!
La ragione è semplice: se avete degli amici e desiderate giocare con loro, vi ritroverete solo a fissare una nuvola di fumo per minuti (parecchi a volte) mentre quel prodigio di tecnologia che è IWNet cercherà un server adatto per voi.
Certo, potete sempre giocare in partita privata, ma senza avere punti o ricompense.
Rispolverate il caro vecchio CoD 4 magari o pazientate ancora qualche settimana aspettando Battlefield 2: Bad company; vi risparmierete un'ulcera e parecchi altri malanni.
Con affetto

***OV3O* Ciub**

Lettera di amarezza bella e buona. La pubblico assieme a un box



A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin secondo me ormai è diventato una persona a modo, di quelle tutto casa, chiesa e frag. Ma potrebbe anche non essere. Voi contattatelo su fragzone@sprea.it.

TGM BAZAR
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. E anche questo mese ce la fa. Non si sa come. Non si sa perché.

TGM MAIL
Dai, che l'impasse è passato. Avete ripreso di un vigoroso che mi fate quasi venire le lagrime agli occhi. Continuate su xam@sprea.it con oggetto [TGM Mail]. Encomio con lode.

RAFFOSENTIQUA
Il Raffo so che esiste, so che c'è, più che altro perché ha questo indirizzo qui di seguito - raffosentiqua@sprea.it.

CI SONO RIMASTO MALE, COME QUANDO UN AMICO TI TRADISCE, COME QUANDO TUA MADRE BUTTA VIA QUALCOSA DI A TE PREZIOSO, O COME QUANDO IL TUO MIGLIOR AMICO TI RUBA LA RAGAZZA
IL_BEO

IL MERCATO HA SCELTO IL VINCITORE E NON SIAMO NOI
GREETINGS, MICIO DEL CHESHIRE

che parla del gioco, giusto per par condicio. In ogni caso, per completezza, quanti altri hanno avuto lo stesso tipo di problema?

MACCHINARI CONTAGIOSI

Necessito di complessità. Necessito di immersione e dispersione. Bramo sperdermi ludicamente. Voglio essere catturato, rapito, investito. Stufo di andare avanti e indietro per portare oggetti. Stufo di rifare enne volte lo stesso quadro per salire di livello. Stufo di perdere solo tempo senza nulla in cambio, nulla che cibi realmente il mio
io, nulla che mi dia veramente qualche speranza di elevazione. Lo sfortunato C&C3 compare in questo periodo di ricerca artistica e non riesce a trattenermi.
Nel vano tentativo di recuperare il pianeta e la necessità di andare a dormire, arriva un messaggio, una e-mail.
Inaspettatamente, un amico (poiché è il gesto a identificarlo tale, thx Massimo!) fornisce il link per acquistare Machinarium "Pacco Natale" a prezzo scontato. In un periodo di spese e di voglie videoludiche non ci penso due volte e alcuni minuti dopo inizia il download. Non amo il DDL, a me piace la scatola, ma nella vita ci si deve saper adattare.
Il giorno successivo recupero il mio bimbo piccolo (5 anni) e lo informo che abbiamo Machinarium. Incredulo, non sapendo come giustificare l'assenza della confezione, carico il gioco per fugare ogni dubbio.
Avendo giocato più volte la demo arriviamo brevemente ai nuovi quadri e iniziamo a divertirci. Non dico che sia adatto alla sua età, ma con l'adulto (sì, sarei io) vicino diviene il gioco nel gioco, talvolta è lui stesso a trovare gli indizi corretti. Poco dopo il fratello maggiore ci raggiunge e in tre diviene critico gestire gli input.
Provo a lasciarli entrambi, mi alzo dal trono e mollo lo scettro. Dopo un'ora il piccolo viene richiamato (beh è piccolo e si rimbecillisce, ahahah) mentre il grande, dimentico della fame che lo attanaglia e dei compiti, è rapito. Sdraiato sul letto a leggere, ascolto le musiche di Dvorak che accompagnano il gioco, notevoli composizioni di cui ho acquistato gli mp3 (nel paccotto) e

IL CES DEL CES

AVVERTENZE D'USO

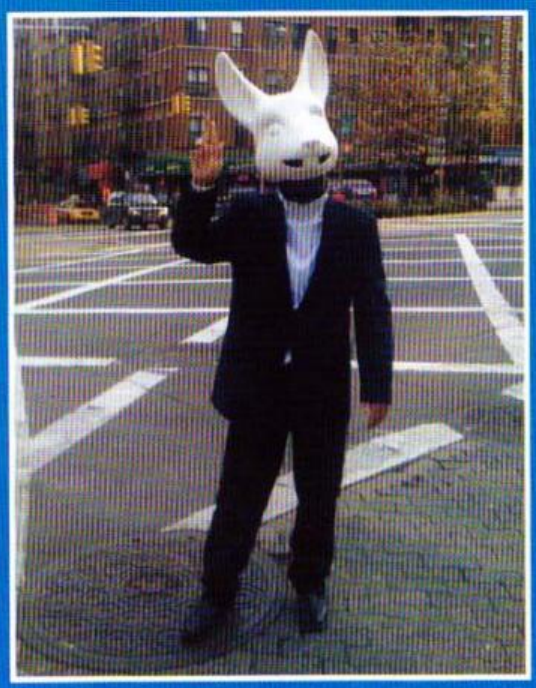
Tutto l'ambaradan che lo siamo lasciati alle spalle e dunque perché non incominciare l'annata con una bella serie di termini nuovi, freschi freschi, beneauguranti e tutto il minimo essenzial-sindacale per vivere bene questi prossimi 12 mesi.
Ok, diciamo che questi termini, di mesi, ne accontentano giusto uno; però si dice anche che chi inizia bene è a metà dell'opera. Ok ok, non me lo ricordate: è già febbraio...

ALBINOLEFFE

Compagine sportiva che, inspiegabilmente, nessuno tende a scegliere nei tornei online. Eccomemai?

BIANCONIGLIO

Creatura vagamente di fantasia e, a questo punto, anche di cultura. Lo Xam giura e spergiura di averne visto uno aggirarsi furtivo tra le campagne nebbiose non lontano dalla propria magione. O forse si trattava di un volpino (ma dove c... vivo?).



CONTAGIO

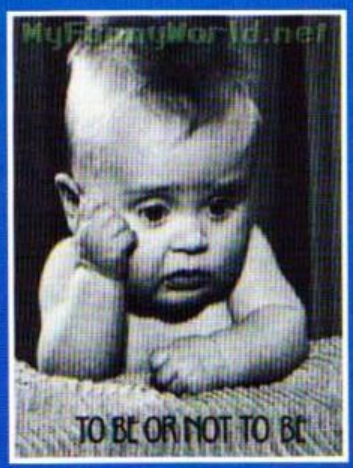
Argomento sulla punta della lingua di chiunque avesse avuto l'ardire di tenere accesa la tv nei mesi scorsi, è ora di attualità per quanto attiene al nostro amato universo ludico. Esisterà un adeguato vaccino?

FAMIGLIA

Un po' la base della società e un po' il mattone fondamentale del prossimo vivere ludico. Questo, almeno, negli auspici della redazione, per buona metà almeno, ammogliata e figliata.

PENSARE E GIOCARE

Chi la spaccia per una contraddizione in termini, chi la vende come un binomio indissolubile. Nell'indecisione, lo Xam risolve in eleganza con un "dipende dai momenti".



RIVISTICIDIO

Quella cosa che non basta prendere una rivista e gettarla tra le fauci di un camino acceso mentre fuori nevica. No no, occorre ben altro e ben di più.

XAM FEBBROSO

Segni di cedimento ampiamente rispettati. Lo Xam esce dal periodo di feste adeguatamente rilassato per finire travolto da una serie di curiose circostanze che ci mettono lo spazio di qualche istante per triturarlo e ridurlo nuovamente in poltiglia. È dunque la sconfitta finale? È finita la "guera"?

che finiscono su un CD audio e di conseguenza nello stereo dell'auto. Mentre Machinarium mi accompagna, una nevicata mi coglie nel viaggio di ritorno a casa, l'atmosfera mi trasmette un'emozione unica tanto profonda che posso solo ringraziare per lo spettacolo a cui sto partecipando.
Effimero ma consistente. Melanconico ma audace. Vendicativo ma innocente. Dolce ma non stucchevole. Robotico ma umano. Machinarium ma non macchinoso. Perdibile... ma che peccato! Lasciarsi andare alla poesia che sono Samorost 2 e Machinarium ripaga immediatamente i pochi euro spesi per potarselo a casa.
Grazie da parte dei tre (^_^) bambini di casa, con buona pace della mia dolce metà.

Gabriele Villa

:) Ero sicuro che ti sarebbe piaciuto. Non immaginavo che avrebbe davvero coinvolto tutta la famigliola e, a questo punto, si potrebbe provare a convincere mamma a fare un giro di prova; chissà mai che quattro su quattro...

PENSARE E GIOCARE

Ciao Xam.
Ho di fronte agli occhi il numero di TGM di Natale '09, e penso. Penso a quanto i giochini influenzino la mia vita, penso a quanto sia grazie a loro se sto buttando via il mio talento per la chitarra, penso a quanto senza di loro sarebbe tutto diverso.
Insomma, pensieri non esattamente positivissimi nei confronti di quegli affari infernali che tanto mi sollazzano. Ma in fondo... cosa sono i videogiochi?
Personalmente non saprei dare una definizione esaustiva, tante sono le parole che mi si affollano in mente al solo sentire la maledettissima parola "videogioco".

HO DI FRONTE AGLI OCCHI IL NUMERO DI TGM DI NATALE '09, E PENSO. PENSO A QUANTO I GIOCHINI INFLUENZINO LA MIA VITA, PENSO A QUANTO SIA GRAZIE A LORO SE STO BUTTANDO VIA IL MIO TALENTO PER LA CHITARRA, PENSO A QUANTO SENZA DI LORO SAREBBE TUTTO DIVERSO -
GIANLUCA

Veramente, non so bene perché mi piaccia così tanto giocare, non so bene perché un sabato ogni due mesi lo passi con loro invece che con la combriccola al bar a parlare di filosofia sotto i fumi dell'alcool... non ne ho la più pallida idea.
Delle volte mi sento come Achille, che invece di andare a combattere a Troia preferisce starsene per conto suo ad allietare il suo animo cantando glorie d'eroi, perché è questo che faccio: allieto il mio animo.
Quando sono turbato solo due cose riescono a ridarmi la calma: pensare e giocare.
Pensare perché quando capisci di essere una persona fantastica non c'è niente di meglio che migliorare ulteriormente l'immagine di te stesso per stare bene; giocare perché fa pensare.
Intendiamoci, non passo il mio tempo su Call of Duty a pensare a me stesso, ma quando chiudo la sessione di gioco (gergo 100% windowsiano) non posso fare a meno di pensare a ciò che ho appena fatto, al modo in cui ho speso il mio tempo, e delle volte me ne pento.
Vivo un rapporto conflittuale con i VG, a momenti bellissimo, perché la conflittualità altro non è che armonia dei contrari, che mi spinge a dare sempre tutto ciò che ho per riuscire nel mio intento, che sia superare quel maledetto livello o risolvere i problemi con le persone con cui interagisco.
I videogiochi, gioia e cruccio della mia giornata.

Gianluca

Un rapporto che ha tutte le caratteristiche del grande amore, quello passionale, quello che te ne capita uno nella vita. Quello che ti fa soffrire e non ti stanca. È bello vedere la fiamma ancora accesa.

UN PUNTO DI VISTA

Ciao Xam, mi chiamo Alessandro e ho 31anni; ho appena letto l'editoriale del numero di Natale e la prima cosa che ho fatto è stato fiondarmi qua a scrivere. Ragazzi, voi avete davvero gli attributi. Guardo il mio scaffale e conto più di 100 giochi; tanti non li ho nemmeno installati e più della metà (facciamo pure tre quarti) li ho avuti in allegato alle riviste.
Sì perché, cavolo, a me piace leggere e tenermi informato sulla mia passione preferita alla vecchia maniera, cioè con supporti cartacei. Acquisto 2 o 3 testate al mese e mi sono trovato in situazioni assurde come rinunciare a leggerne una perché non m'interessava una mazza del gioco o comprarlo lo stesso e metterlo a far polvere. VOI siete sempre stati gli unici a darmi la facoltà di scelta, quindi a Voi tutta la mia stima!
Spero davvero che il vostro esempio e messaggio sia utile a far aprire gli occhi a qualcuno; appoggio totalmente la vostra decisione e continuerò SEMPRE a seguirvi! Siete grandi. Con tutto il mio affetto

Alessandro Nonnato

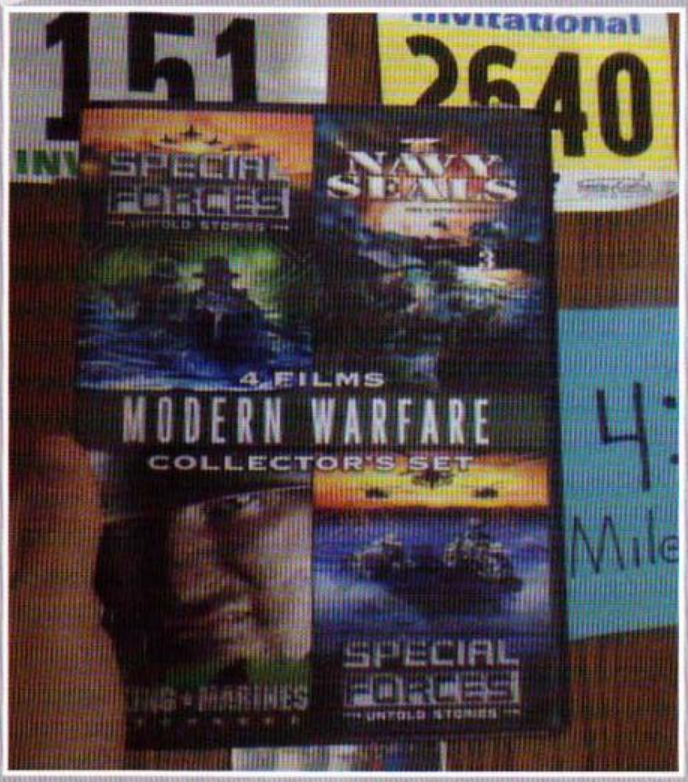
Di solito lettere come questa non ne pubblico. Date le circostanze e il momento storico, faccio un'eccezione.

AU REVOIR

Sinceramente non so come, oggi, nelle mie attuali circostanze psico-fisiche, sia riuscito ad arrivare sino a questo punto.
So solo che ci sono arrivato, che in qualche maniera sono soddisfatto (ma solo in qualche maniera) e che tra un attimo rinuncio alla mia abituale attività di capire questo e quello, salvo il file, lo invio e me ne vado a godere di un briciolo di meritato (meritato? Massi, dai, meritato) riposo. E che il Cielo la mandi buona un po' a tutti.

A GUERA È GUERA...

...Come dice un nostro caro vecchio amico di Roma. Fatto sta che la "guera" si combatte anche a suon di nomi ed ecco quello che alcuni marmocchi si sono visti recapitare da Babbo Natale, alla richiesta di Modern Warfare 2. Supa-lol!



RAFFO SENTI QUA!

Questo giro sono arrivato davvero lungo tra lettere e risposte, quindi taglio corto e buona lettura.
Prima però un doveroso ringraziamento va alla nostra "moderatrice dominatrice" del forum: Lux!, che ha pescato una mia foto dall'ultimo raduno fatto con degli sciagurati e l'ha rielaborata in modo che la si possa colorare. Mi raccomando, evitate di uscire dai bordi!
La barza che fa ridere solo me e gli sciagurati.
Un tizio entra in un locale, vede una donna bellissima vestita di rosso, l'avvicina e dice:
"Se vedo rosso divento un toro"
Lei: "Se vedo 100€ divento una vacca"
Heha

Raffo

SOLUZIONE DEFINITIVA

Macico Baffo senti la,
sono il Crante Maco di ORZ (praticamente un collega). Ti interpello per esporti un problema professionale (roba da noi machi, insomma). Da quando ho esaudito le richieste di Prurity (che voleva una grattata), dell'Omino di Cacca (che voleva diventare profumato), del Peone (che voleva elevarsi socialmente) e dello Spaventapassere (che voleva che le ragazze non scappassero dinanzi a lui), la mia vita è diventata stracolma di lavoro: la gente non la smette di interpellarmi per vedere esaudito anche il più piccolo desiderio. Tutto ciò ha ridotto drasticamente il tempo che posso dedicare a famiglia, amici e videogiochi.
Ho provato varie soluzioni (legione straniera, segretaria compiacente-menzoniera laureata in scusologia, latitanza a Ponza), ma riescono sempre a trovarmi in qualche modo.
Oh stimatissimo, marmittico catalitico (in una parola: ecologico), digitalicoterrestrico (dati i tempi) collega, cogliendo l'occasione per porgerti anche gli auguri natalizi e di buon anno, mi rivolgo a te per una soluzione.

Il Crante Maco Di ORZ

Caro amico, mi pare piuttosto evidente che la tua situazione mentale sia alquanto precaria, questo però non vuol dire che non meriti una risposta opportuna, io sono qui per questo, del resto.
Le risposte però bisogna sudarsele, quindi, come già feci in passato, ho inserito la mia risposta in un traduttore simultaneo, l'ho tradotta in inglese e poi di nuovo in italiano.
Sembra che me di evincere quel vostro problema è che tutta la prova a voi e tutte vogliono a voi, lociga vorrei che deste voi per morto e nascosto da una certa parte, soluzione che ma, al mio senso vedere, è piccolo troppo abusato di e convenzionale. Hanno detto preferibilmente che che potreste andare nel Internet e mettere le vostre radici là; il Internet è un carico completo molto immenso del posto della gente di ogni risma, non dovrebbe essere difficile da nascondersi fra le pagine di un certo luogo ed allora potreste anche fare le nuove amicizie, la gente che non conosce a voi e che il potere non può immaginare che custodiceste. Pensa a noi, nel frattempo IO che vado fare il cacca.

LA DIETA DEFINITIVA

Elementare Wats... ehm Raffo, capita nella vita anche dei più eruditi di aver bisogno di aiuto da parte di qualcuno ancora più saggio e avveduto, ho quindi cercato in tutti i modi di entrare in contatto con Elvis, ma nonostante le insistenze, non ho trovato nessuno che volesse rivelarmi su che isola dimora, quindi passo alla seconda scelta, cioè te. Ecco quindi il motivo della mia missiva: io sono grassoccio, da quando ho memoria sono sempre stato sovrappeso, ho provato un sacco di diete ma per quanto peso riesca a perdere, non appena smetto ne rimetto su il doppio. Come ti ho detto, avrei chiesto al grande Elvis, che problemi di peso ne ha avuti pure lui, ma non trovandolo mi sei rimasto solo tu, come posso fare?

Ilario

Caro Ilario, il problema del peso attanaglia sempre più persone, ci stiamo avvicinando sempre più allo standard americano, dove si raggiungono livelli di ciccionaggine davvero incredibili. Il consiglio che ti posso dare, uno che veramente funziona, è di smettere completamente di alimentarti, o al massimo di mangiare acqua e rape... si è mai visto un ciccione che mangia acqua e rape? Direi proprio di no, quindi ecco, smetti di mangiare e perderai peso, poco ma sicuro.
Ah, occio che chi smette di mangiare in genere ci lascia la pelle, ma prima di crepare di fame per qualche minuto sarai molto magro, garantito.

MANCANZA DI SENSO CIVICO

Esimio Dott. Raffo sono di nuovo io! Il tuo affezionato ammiratore Domenico (adesso scommetto che dirà "Oh no ancora lui!"T_T)(e invece dico: "Chiii?" NdRaffo) volevo dirti che mi è successa una cosa spettacolare: pochi giorni prima di Natale, Avast ha deciso di mandarmi a quel paese e di sbloccare così tutti i popup. Così, irrimediabilmente, il computer (quello con cui ti sto scrivendo oggi 26/12/09) si è infettato. Ho dirottato quindi il mio tempo libero, non potendo giocare a nulla, sulla televisione (si, la scatola magica che mostra immagini). Dopo aver ripulito il computer tra mille lacrime e pregando in ben 75 lingue diverse mi è arrivata l'illuminazione: la tv è diventata un mezzo in disuso per le troppe ripetizioni dei programmi (o per cavolate astronomiche come il GF10). Eh sì Don Raffo, proprio così, mi sono stufato di vedermi per la 5000° volta "Una Poltrona per Due" o "Mamma Ho Perso l'Aereo". Una volta sistemato l'amato terminale, pensavo di riprendermi (eh sì, vedere le miliardi di richieste di amicizia su Facebook ti fanno sentire un dio!): una partitina a FIFA, una a BioShok, il controllo della posta elettronica... ma qualcosa non andava, mi sentivo strano a vedere tutti quei pixel che si muovevano a mio piacimento, volevo rompere il computer, cosa mai successa prima!!! Allora sono uscito, mi sono fatto una passeggiata con gli amici e mi sono sentito bene, senza che dovessi usare alcun aggeggio tecnologico (che all'alba dei mie 16 anni dovrebbe occupare almeno il 70% del mio tempo). Quindi Raffo la mia domanda è: "Si può vivere bene senza tv e senza computer, ma con buone passeggiate che ti mantengono in forma o sono solo strano io?". PS: se sei arrivato a leggere fino a qui significa che sei entrato ufficialmente nel libro dei Guinnes World Record (per i bevitori della mitica Guinnes). Con affetto il tuo più grande ammiratore Domenico... che ti augura buone feste e un botto col capodanno (o era il contrario?-_-?)

Caro Domenico, tu ti stai rivolgendo a una persona che se vivesse da sola avrebbe la TV anche in bagno (e invece questa innocua richiesta mi viene negata, puntualmente, ogni volta che la ripropongo). Io tengo la TV accesa mentre uso il PC e appena entro in casa uso la tele per trovare l'interruttore della luce. E tu a me fai questo discorso? Tu, ma chi ti credi di essere, eh? Pensi che la televisione possa vivere senza il nostro aiuto? Credi forse tutti si possa andare in giro a pascolare senza che le nostre azioni producano delle conseguenze? Bravo, complimenti, andiamo pure in giro a bighellonare mentre la tv muore, grande... no ma grande, un esempio da seguire.
Poi beh, raggiungiamo il limite menzionando il computer. Domenico, seriamente, i computer non sono come le console, un computer ha un anima, dei sentimenti! Se tu lo spegni lui crepa, è questo che vuoi? Ucciderlo in cambio di una egoistica passeggiata con gli amici? Guarda sono sinceramente sconvolto... e sì, lo strano sei tu.

I BAMBINETTI SONO IL MALE PURO

Antiemetico Raffo,
io pensavo che il Raffo Senti Qua fosse il luogo in cui le persone più disagiate e fuori di testa porgessero a una persona loro pari (cioè tu)(avevo immaginato. NdRaffo) le domande più assurde e incomprensibili. Invece no, ho scoperto che su web abbondano siti in cui chiunque può fare delle domande agli utenti e ti garantiscono che vengono fuori le cose più allucinanti dell'universo. Per esempio qualche giorno fa ho letto la domanda di un tizio che recitava più o meno così: "Se io faccio l'amore con una ragazza incinta, e il futuro nascituro è femmina, è possibile che io metta in cinta il nascituro?". Poi leggere le risposte è ancora più divertente, ma non è questo il punto, bensì: è possibile che sulla Terra esista gente che si pone delle domande del genere e soprattutto senta il bisogno di chiedere una qualche risposta invece di provare a lobotomizzarsi in qualche modo?

Il Duca

Caro Duca, il problema non è tanto che esistono i pazzi furiosi e psicopatici sulla Terra (io lo so perché spesso mi scrivono), ma che intertron è di libero accesso a tutti, e non solo alle donne, cosa già di per sé profondamente sbagliata, ma anche ai minorenni sotto i 14-15 anni. Dare a questi bambinetti la possibilità di esprimersi sulla rete produce effetti devastanti come quelli da te menzionati, ma non solo. I bambinetti fanno pure i moderatori dei forum dei bambinetti, danno consigli, dispensano verità... il mondo è allo sfascio, l'Internet va chiuso o finiremo come al tempo della pietra (ma con i fucili sparachiodi).

Questo mese niente lettera scelta a caso, sono ancora troppo amareggiato per la missiva di Domenico.

Pagina mancante

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.

GENERAZIONI

"I figli crescono e le mamme imbiancano" diceva il Sacro Vate Franco in "Bandiera Bianca". Ma in che senso? Boh, è che mi è venuta in mente 'sta canzone mentre pensavo agli anni che passano. Tutto qui.

Diciamo che tutta la solita manfrina dei miei ritardi, dell'acredine con il "non più snello" caporedattore e della famiglia dello stampatore ha cotto il razzo ai più (non più snello your sister: è il maglione che fa difetto. ndToSo). Diciamo inoltre che tutti i miei soliti piagnistei sul fatto che questo non è il mio vero lavoro e che per vivere faccio altro, che scrivere non è proprio una delle mie doti innate e che non comprendo come mai io ancora abbia una pagina a mio nome in una rivista che vanta venti e passa anni di storia, il razzo lo ha fatto quantomeno alla julienne; a fettine fini fini.
Diciamo, infine, che è giunto il momento di un nuovo corso, che "anno nuovo, vita nuova", che "non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace" e che "tanto va la gatta al lardo, che la fanno caporedattore".
Ecco, diciamo tutto questo e piantiamola qui, che tanto la terra qui intorno è poco fertile e di sicuro non cresce un tubo. Piantiamola e diciamo finalmente "Ok, io SO scrivere e quello che scrivo piace!". E basta.
Giurin giuretta, questo è un nuovo corso e ch'io possa dimagrire fino alla vista delle mie ossa grosse se oserò mai infrangere questo giuramento!
Questo mese avrei voluto trovare un titolo più pregno di significati di quello sparuto "Generazioni"; volevo magari fare una bella citazione colta da "My Generation", primo album del 1965 del gruppo inglese The Who, oppure un bel "No Future" tratto dritto dritto da quel periodo di cultura punk ove i Sex Pistols l'hanno fatta da padroni (si prenda come esempio "God Save The Queen", giusto per dire). Insomma, tutto un discorso sui malesseri del cambio di generazione, dello scontro anche sociale tra vecchi e giovani, tra una classe sociale di "matusa" che non ha avuto lo stesso vissuto dei "giovani", e nessun SuperGiovane a salvare il povero Catoblepa dalla piscina ricolma di Terribile Analcolico Moro.
"Perché tanto odio?", mi si dirà. "Perché tutto 'sto giro di Inutile Fuffa citazionistica? Starai mica cercando di sfangartela uscendo dalla mota del riempimento di un qualche migliaio di caratteri a caso giusto per ingannare il contatore di parole?". Nah, questa è una riflessione seria e rigorosa. Mi si segua.

Durante le appena passate festività natalizie (e quell'altra strana celebrazione del nuovo giro del nostro pianeta attorno al sole) mi sono recato dai genitori di mia moglie, in Abruzzo, ove, oltre a fare un po' il numero dell'oca da Foie Gras degustando per giorni le prelibatezze della cucina locale, mi sono capitate un certo numero di esperienze di confronto generazionale che manco in un programmaccio della TV generalista.
Uno degli episodi è strettamente videoludico e forse ne avevo già anche accennato nei mesi passati (mi si perdoni, per certe cose ho la memoria dei pesci rossi) ovvero la sfida a Mario Kart sul fido Nintendo DSi che porto sempre con me nella mia bella borsina tra il sottoscritto e un cugino acquisito appena tredicenne.
"Banale storia di ownaggio di un bimbo?" qualcuno potrebbe sospettare "La solita trita e stantia pantomima sul fatto che tu, Adso, pur avendo quarantaeblablah anni riesca ancora a battere un ragazzino con i riflessi non appannati da un sempre più inesorabile incedere del tempo che invece nel tuo caso ti rende caduco e sempre più vicino a imboccare il viale del tramonto?". Nah, maledetti infidi; niente di tutto questo. Anzi!
(Sì, comunque a parte la prima partita, poi l'ho ownato per le successive dieci! Tiè!). La cosa che mi ha fatto più riflettere è stata in prima battuta la sua sorpresa nel vedermi possessore della mai troppo acclamata console portatile (seppure nella versione più aggiornata della sua, vetusta, appartenente alla prima generazione); sorpresa alimentata dal fatto che sono coetaneo dei suoi genitori. Era inconcepibile per lui non tanto vedere un "papà" giocare ai videogiochi, che di sfide alla *pleistescion* con suo padre ne fa tante, ma vedere un appassionato girare con tanto popò di videogiochi e accessori al seguito. Immagino abbia pensato di trovarsi di fronte a un Eterno Bambino, un Non Cresciuto Tontolone che si balocca con cose che, via via che l'età si fa più seriosa, avrebbe dovuto abbandonare da tempo.
Oddio, e perché no, dico io. Ci sta anche tutto. Sono un Infante Troppo Cresciuto e ci sta tutto. Figuriamoci.
Ma quello che mi ha fatto riflettere che manco uno specchio ustore (o ustorio, come preferite) di Archimede di Siracusa è stata la non distanza rispetto quantomeno a certi elementi tra le nostre generazioni.
Provo a spiegarla meglio. Quando avevo la sua età tra i miei genitori e il sottoscritto le distanze tecnologiche erano ENORMI. Mi ero fatto regalare il Sinclair ZX80 e cominciavo a buttare là qualche cosa di BASIC mentre i miei erano persi nella traduzione (cit.) del manualetto in lingua germanica del primo TV Color entrato in casa, tanto che se per caso ero via per qualche settimana in vacanza mi telefonavamo se non si vedeva più Capodistria o Ettore Andenna su Antenna 3 per cercare di aiutarli a districarsi tra i ben 20 tasti del telecomando.
Loro non saltavano scuola per infilarsi in sala giochi ad ammazzarsi di coin-op, non vi infilavano tutte le monetine destinate all'offerta della Santa Messa. Loro non lo facevano, e manco sapevano cosa fosse. Manco capivano che divertimento ci fosse!
Figuriamoci poi se cominciamo a parlare di computer, cellulari, SMS, BBS, internet e chat.
Loro erano dei dinosauri, e non potevano capire il nostro mondo.
Poi provo a pormi di fronte a un adolescente o ad anche un diciotto/ventenne conosciuto durante un raduno di yoyo che ho prontamente organizzato a Teramo: loro giocano ai videogiochi, sono su FaceBook, chattano, usano i palmari e fanno foto. Se parliamo e ci confrontiamo su molti aspetti non c'è divario alcuno. Anzi, in molti casi ho ancora qualcosa da insegnare.
Se non me la fossi presa comoda (per chi magari ancora non lo sa: ho una figlia stupenda di 19 mesi) e oggi avessi un figlio di quindici anni su tutta una serie di aspetti (ci metto pure un certo tipo di musica) non ci sarebbe quello zoccolo duro sperimentato dalla mia generazione ai tempi che furono.
E qui sorgerebbe un bel dilemma: cosa potrei dirgli quando cannerà alla grande un compito in classe perché ha passato pomeriggi interi attaccato al PC? Che tipo di ramanzina potrei propinargli quando scoprirò che i soldi che gli ho dato da "mettre da parte" sono finiti in un nuovo palmare con fotocamera, videocamera, macchina per il caffè e spirometro digitale a sei colori?
"Son problemi che affronterò tra qualche annetto", mi dico cercando una magra (magra? Haha!) consolazione, ma temo in cuor mio che non sarà così.
A parte una nuova quanto improbabile tecnologia di integrazione neurale con le macchine, che potrebbe forse significare un salto tra la mia e le nuove generazioni, di quelle che si vedono nei film e che includono spinotti da infilarsi da qualche parte, non penso che tra me e mia figlia ci sarà su questi temi divario alcuno.
Ma forse questo momento potrebbe arrivare prima di quanto pensi, visto che oramai Miriam sale sulla mia sedia del PC, infila le cuffie e prende il mouse (vedi foto). E la cosa INQUIETANTE è che sa come usarlo (il Kikko no, ad esempio. ndToSo)! Fa solo fatica per via delle dimensioni, ma cerca di selezionare su youtube i video dei cartoni animati che preferisce e se non ce la fa con il mouse punta il ditino sul monitor, dice "quetto" e mi passa il mouse per eseguire quel click che non riesce ancora a fare ma solo per una non ancora perfetta coordinazione occhio-mano.
Certo, è figlia di due incalliti netgamer, informatici di professione che quando era piccina giocavano a WoW sui propri PC uno accanto all'altro e con la carrozzina in mezzo alle due postazioni dondolata di tanto in tanto dal mio piedone incastrato nella ruota. Ma va' che roba! Cosa mi riserva il futuro? E soprattutto: perché continuo a chiedermelo che tanto non serve a nulla se non a generare ansia a grappolini?
Beh quantomeno non farò forse la fine dei miei genitori, che quando ho regalato loro un telecomando di quelli universali per sostituire i quattro che usavano (ma attenzione: di ognuno dei quattro usavano sì e no due/tre tasti) mi hanno ringraziato fino alle lacrime. Peccato che un giorno ho scoperto, a causa di una visita non preannunciata, che il nuovo telecomando veniva fatto magicamente apparire solo prima del mio arrivo e che appena potevano ritornavano all'utilizzo dei vetusti quattro con i quali oramai avevano acquisito una rassicurante routine.
Con mia figlia, per ora, è solo una lotta a chi tiene il mouse.
E, solo per ora, vinco io.

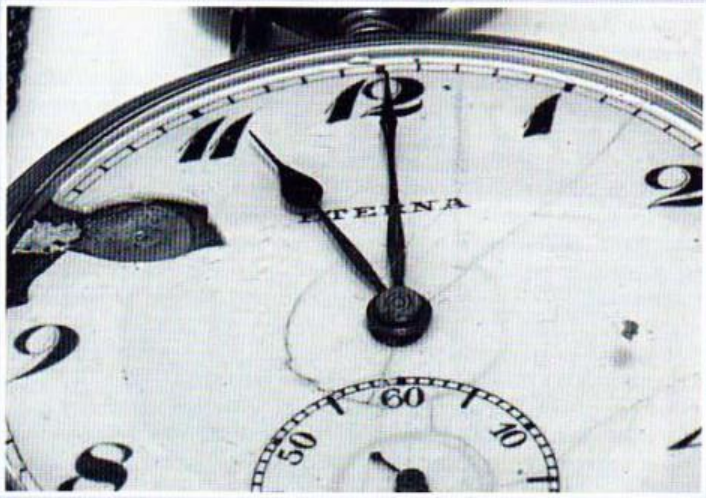
A cura di: Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

L'ORA GIUSTA

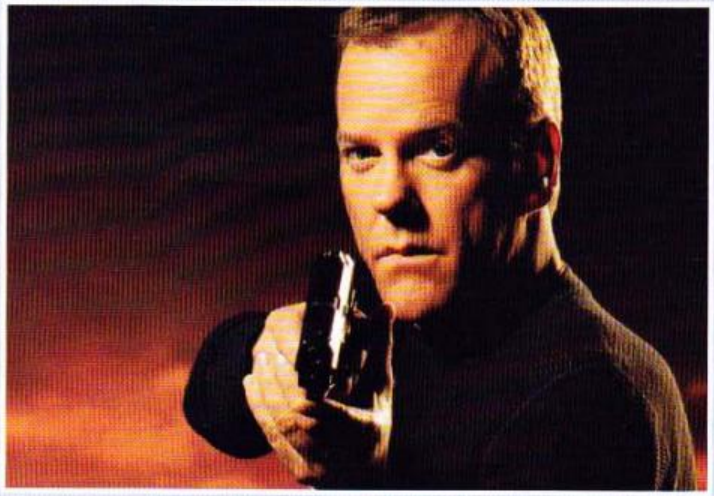
Lo spezzatino calcistico è una realtà. E quello videoludico?

Io sono uno che vive perennemente indietro. Prendete Jack Bauer, ad esempio. Lui sì che è uno avanti, ma avanti di brutto, tanto che nei giorni in cui scrivo è cominciata negli Stati Uniti l'ottava stagione di 24, serie televisiva che catalizza l'attenzione del buon Keiser redazionale (gli altri, invece, hanno smesso di guardare la roba che era "cool" giusto al tempo dei dinosauri. ndToSo). Io, invece, vivo sempre di rincorsa, ben oltre il filo del rasoio. Sto faticosamente tentando di terminare BioShock (il primo... per il secondo se ne riparlerà dopo la fine del mondo) e solo qualche sera fa sono arrivato alla fine della terza stagione del serial di cui sopra. Che poi è figo, ma proprio tanto. Così tanto che ci si potrebbe farne un videogioco, se non ci avessero già pensato quelli di Cambridge Studios nel 2006 (su PS2) con risultati poco più che onesti: andrà meglio tre anni dopo con la versione per PSP di LittleBigPlanet, che con 24 c'entra come i cavoli a merenda. Eppure il format ben si presta al digital delivery a puntate che va tanto di moda in questi tempi. Io un giro a un action fatto con i sacri crismi me lo farei all'istante. Una roba del tipo "24 livelli che durano un'ora secca, da scaricare a un euro ciascuno". Che se la storia o il gameplay non mi pigliano subito lo mollo lì e ho risparmiato un botto di quattrini. Che se, invece, la cosa si fa interessante mi faccio prendere dalla fregola radioattiva di aspettare la nuova puntata/livello fino alla settimana successiva, proprio come è accaduto con 24 (oddio, non è andata proprio così: la terza serie me la sono fatta fuori in sei giorni, bruciando il lettore DVD, ma avete capito il concetto). Magari con l'orologino che gira in bella vista sullo schermo e che ti mette addosso ansia, con tutte le cose da fare che vanno obbligatoriamente completate entro un'ora, pena la morte di qualche personaggio o il variare della trama. Anzi... diciamo proprio che la puntata successiva deve essere diversa a seconda di come si è giocata l'ora precedente e degli obiettivi che si sono portati a termine. Frustrazione? Sbattimento? Sì, e un bel "chissene..." lo grido a gran voce: se c'è ritmo e una storia coinvolgente che mi tiene attaccato allo schermo, anche solo per un'ora alla settimana, è tutto grasso che cola.

Il pacchetto "tutto e subito" dello scatolato comincia a venirmi un po' a noia. E questo nonostante il mio feticismo per Collector's Edition e gadgettame assortito che circonda ineluttabile ogni uscita di un certo peso. Voglio la scelta. Voglio scaricarmi 24: The Game in ventiquattro comode rate (non in una soluzione unica come The Tales of Monkey Island. Paga ora e gioca tra cinque mesi) e, tra una puntata e l'altra, andare dal mio negoziante di fiducia (quello sotto casa, ammesso che sia ancora aperto e non fagocitato dal GameStop di turno) e buttare qualche sporco euro sul bancone in cambio dell'Action Figures di Jack Bauer mentre sfigura il terrorista di turno. O di sua figlia Kim, che magari mi rende più lieta la giornata quando la guardo. Voglio pagare per seguire una storia fino a quando è in grado di sorprendermi e smettere di "uscire il grano" quando gli sviluppatori non hanno più niente da dire sotto il profilo del gameplay e del coinvolgimento.



Non capiterà mai. E non perché non sia possibile dal punto di vista tecnico, ma perché per i publisher significherebbe accettare troppi rischi in un nuovo modo di intendere la distribuzione. Perché gli sviluppatori dovrebbero alimentare il loro prodotto poco alla volta, sempre con buone idee a livello narrativo e strutturale per garantire continui download e decenti incassi. E forse – lo dico col cuore in mano – perché io sono una mosca bianca, di quelle che sognano fatti e cose che non hanno molto a che fare con la "massmarketizzazione" del mercato che tanti soldi ha portato al settore per sviluppare, ma che tanto ugualmente lo ha bloccato. Un po' come il cane che si morde la coda. O un po' come "chi ha il pane no ha i denti, chi ha i denti non ha il pane", giusto per alimentare la sagra del luogo comune.



Pagina mancante

Pagina mancante